GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MARZO

TRUCCHI E SEGRETI
GIOCHIAMO ALLA GRANDE CON FIFA '98, BLADE RUNNER E RIVEN

MENSILE - ANNO 2 N.3 - MARZO 1998 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA20/B LEGGE 662/96 - MILANO

L. 9.900

CINQUE MILIONI DI COPIE VENDUTE! SCOPRIAMO I SEGRETI DEL SUCCESSO DI

FINAL FANTASY VII



GIOCHI DAL SOL LEVANTE



Il PC si dimostra nuovamente la macchina più versatile per giocare. Il più importante successo nella storia della PlayStation (per chi non lo sapesse la console più venduta nel mondo) sta per arrivare anche per il nostro computer.
Ormai prossimo a raggiungere la ragguardevole cifra di cinque milioni di copie vendute, *Final Fantasy VII*, cui abbiamo dedicato la copertina, è stato definito da più parti come il miglior videogioco mai realizzato nella storia. Nella nostra anteprima, cerchiamo di scoprire le ragioni di questo successo e analizziamo i miglioramenti di cui la versione PC disporrà rispetto all'originale per PlayStation.
In questo caso, comunque, il dato interessante da analizzare sta nella possibilità, per un videogiocatore che abbia scelto il PC come macchina da gioco, di avvantaggiarsi degli elementi migliori di due mondi estremamente diversi fra loro.
Chi ha un PC può divertirsi con giochi immediati come *Quake*, arrovellarsi con giochi di strategia che non hanno eguali sul mercato (e, a questo proposito, possiamo saperne di più leggendo lo speciale che comincia a pagina 112), volare con i più sofisticati simulatori e, ora, appassionarsi con le migliori produzioni provenienti dal Giappone.
Certo, tutta questa varietà ha un prezzo, e chi ha acquistato di recente un computer sa che per giocare dignitosamente è necessario sborsare almeno un paio di milioni.
Ma se vogliamo il meglio per divertirci con i videogiochi, il PC sta diventando sempre più una scelta obbligata. Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

GIOCATI PER VOI

DIRETTORE EDITORIALE
Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE
Geetano Menti

EDITOR
Andrea "Il conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Naon" Paglienti
Paglianti@ilmioweb.it
Antonio Loglisci
Francasca Branci

IMPAGINAZIONE
Davida "Long John" Cendiani
Manuel "Martallo" Colombo

HANNO COLLABORATO
Alessandro "Ruotina" Polli, Alax "Dupont" Pasetto, Luca "Lucky Luke forever" Spinelli, Mercallo "Ma posso chiadarti perchá stasere .?" Cinllo, Simona "MP3" Bechini, Nemasis, Peolo "Marciapiede" Denta, Cinzia "Araa 51" Pavesi, Emanuala "Sai un grande" Sabetta, Roberto "E' al cinema" Cemisana, Matteo "Blasonato" Pavasi, Max "Volare oh oh" Roveti, Fabio "Ronaldo" Paglianti, Yun "Mars Atteck" Abietti

FOTOGRAFO
Maurizio Brara

AGENTI ZONA LOMBARDIA EMILIA ROMAGNA E SUD ITALIA
Stefano Giordano, Simona Miano, Romano Scabini, Gian Mane Secchi
Telefono (02) 8713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Italiena Comunicazione
Telafono (011) 590763-4
Fax (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitan
Telefono (0444) 515850
Fax (0444) 512260

ZONA LAZIO, TOSCANA E UMBRIA
Richards & Partners di Paolo Richard
Telefono (06) 519321
Cellulara (0338) 7576620
Maria Tarasa Salemo
Telafono (08) 39734268 - (0360) 940416
Fax (06) 39734315 - mari@tin.it

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson Europeen Media 10-12, The Green Businnes Cantre, Tha Ceuseway, STAINES MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Bntein
Talefono 0044-(0) 1784-469900
Fax 0044-(0) 1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson Europeen Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avanue siut 630
CAMPBELL, CA 95008
United Statas of Amenca
Telefono 001-(0) 408-8796666
Fax 01-(0) 408-8796669

EDITORE
Il Mio Castallo International SpA
Via Pergolesi 8
20124 Mileno
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

DELEGATO ALLA DIREZIONE GENERALE
Stefeno Spagnolo

RICERCA & SVILUPPO
Aldo Grech

SEGRETERIA DI DIREZIONE
Marina Malloni, Cristina Cutrupi

MARKETING & PUBBLICITA'
Walter Longo, Rosi Riparato

SEGRETERIA M&P
Alessandra Uva

TRAFFICO
Rosi Scarsetto, Paola Corso, Elena Consoli, Gabneila Ra

Per contattare Future Publishing Limited in Inghiltarra
http //www futurenat co uk/homa html
Pubblicazione mensile registrata prasso il tribunala di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spediziona in abbonamento postala art 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In quasto numero la pubblicite è del 29%
Una copia L 9.900 Numeri arratreti L 19 800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

STAMPA
Mediagraf Novente PAdova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Pernni & Co Srl, Roma

*Richiesto accertamanto ADS il 20-6-1997

SOMMARIO

GUERRA IN TEMPO REALE Pag. 112

Forse, si tratta del "filone" di videogiochi più apprezzato, olmeea negli ultimi tempi. I giochi di guerra in tempa reale, da *Command & Conquer* a *Tatal Annihilatio*e nan occeenana a mostrare segei di crisi, ma aezi resistona impavidi sugli hard dish di malti videogiocotori. Scopriamo iesieme segreti e previsiani su questo affascinoete geeere.



PER GIOCARE MEGLIO Pag. 122

Questo mese, Giochi per il Mio Camputer presenta le saluziani complete di *Blade Runner*, l'eccezionale avventura deila Virgin basato sull'omonima fiim di Ridley Scott, e quella di *Riven*, il seguito di *Myst*, altre o una completa guida su *FIFA '98*, il "fenomeno" dei giochi di calcio. Completaeo il tutto un paio di pagine di trucchi per tutti i gusti.







Pag. 12 GUIDA AL CD

A che giachi giochiamo questa mese? Il nastro CD cantieee, came al solito, uno valonga di demo che ci coesentirà di pravare giochi came *Uprising, Lards of Magic, Lost Express, Bust-A-Move 2, CART Precision Racing, Final Liberation, Fallaut* e tonti altri. Ma non dimentichiomaci degli shareware – da segealore ue'eccellente versiaee di Majhang – e delie saluzioni su CD.

FINAL FANTASY VII Pag. 34

Quella che pramette di essere l'evento del 1998 nel campo dei videagiochi per PC! Sta orrivaeda infatti *Final Fantosy VII*, un gioco che sfugge quasi a agni definiziaee – parte avventura, parte gioca di ruala, porte giaca di strategia. Nel manda ha venduto – nel sala formato PloyStatian – oltre cinque miliani di pezzi! Diamo quindi un'occhiato a casa ci ospetto ie questo capolavaro annunciato.





LA POSTA IN GIOCO

La primavera si avvicina, gli augelli iniziano a far festa e anche noi della Redazione ci sentiamo più buoni. Questo mese, infatti, parleremo solo di giochi che non comprendano nessun tipo di violenza e, ancora meglio, siano incentrati sulla fondamentale importanza di volersi bene... Terribile prospettiva, vero? Non preoccupatevi, non lasceremo i nostri amati lettori senza la consueta dose di sparatutto, di strategia e di massacri in generale. A questo proposito, il mese scorso avevo lanciato un mini-sondaggio tra gli amatissimi lettori a proposito dei gusti correnti e le risposte non hanno tardato ad arrivare.
Sembrerebbe che alcuni titoli abbiano conquistato il cuore di tutti i giocatori – parlo, naturalmente, di Quake e delle avventure di Lara Croft (no, non è vero che mi assomiglia, io sono molto più bella!). Per fortuna, però, sono in molti ad amare anche altri generi, come i giochi di strategia, le avventure e i giochi di ruolo, e questo è certamente positivo: più generi significa più varietà e più divertimento.
Passando ad altro, arrivano molte lettere che chiedono delucidazioni e consigli a proposito delle schede 3D. Senza affrontare il lato tecnico, l'unico mio consiglio è quello di comprare una scheda, se il proprio computer è già sufficientemente potente. Purtroppo, anche la più potente scheda accelerata non può fare nulla se viene installata su un 486 – in questo caso è meglio cambiare processore, che deve essere almeno un Pentium 133, per ottenere dei veri benefici dalla scheda 3D. Per quanto riguarda la marca, la scelta è vastissima e tutti prodotti hanno pregi e difetti. Secondo noi, comunque, le migliori sono quelle basate sul chip 3Dfx Voodoo, come la Monster 3D e la Flash 3D.
Un'ultima cosa, prima di salutarci: grazie ai vostri splendidi complimenti e alle numerose richieste, finalmente sono riuscita a convincere gli Orchi di redazione che la mia foto è veramente indispensabile! Forse già dal prossimo numero potrete vedere come sono...

❤ **NEMESIS**

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

Per farci pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui a fianco oppure (sarebbe bellissimo!) inviate le vostre E-Mail all''indirizzo "gorman@ilmioweb.it" (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a smistare i vostri messaggi elettronici).

Ciao!
Mi chiamo Mario, ho 14 anni e sono un vostro assiduo lettore, infatti vi seguo fin dal primo numero. Secondo me la vostra rivista è la migliore sul campo, trovo che voi siate BRAVISSIMI, continuate così!
Posso permettermi una piccolissima critica? Essendo un tipo molto curioso vorrei sapere in anticipo cosa uscirà sul numero successivo. Perché non mettete, all'ultima pagina di ogni numero, l'anteprima del numero successivo?
Ah, quasi dimenticavo, vi volevo chiedere come si fa a scaricare un gioco (Quake) da Internet.
Grazie!

Ciao e Buone Feste

Innanzitutto, grazie per i complimenti alla rivista, che fanno sempre tanto piacere e, soprattutto, grazie per il suggerimento che ci dai. Il vostro parere è importantissimo e vogliamo cercare di fare una rivista sempre più vicina ai vostri desideri. L'idea dell'anteprima è molto interessante e la stiamo vagliando attentamente. Purtroppo, però, la realizzazione non è per nulla semplice, perché non sempre è possibile sapere in anticipo quello che avremo sul numero successivo, quindi abbiamo bisogno di un po' di tempo per trovare una soluzione.
Per quanto riguarda i giochi da scaricare, il procedimento è (teoricamente) semplice: basta collegarsi a uno dei siti che ne dispongono e cliccare dove viene indicato. Il problema è

ANNULA, RIPROVA, TRALASCIA

Bentornati al nostro mensile appuntamento con la tecnica, l'hardware e tutti i piccoli e grossi problemi che riscontriamo quando utilizziamo i PC, sia come strumento di lavoro che per giocare. Continuiamo a ricevere un buon numero di lettere, ma poche e-mail. Ricordatevi di scrivere sempre la configurazione del vostro PC e di descrivere al massimo dettaglio i problemi che incontrate. Infine non vi scoraggiate se non vedete la vostra lettera pubblicata; potreste vederla il mese successivo, o vedere altre lettere sullo stesso argomento: non è proprio possibile pubblicarle tutte!

Se utilizzate la Posta scrivete a: Giochi per il Mio Computer, via Pergolesi 8, 20124 Milano. L'indirizzo di posta elettronica è invece **gorman@ilmioweb.it**

ERRORE DI PROTEZIONE GENERALE

D:\> Spettabile redazione di GMC, recentemente ho acquistato Myst e l'installazione sul mio computer è stata completata con successo. Ho un P200 MMX con 32 MB di RAM, un lettore CD 12x, una scheda video S3 Virge da 4 MB. Quando cerco di lanciare il programma mi compare questa scritta: "Si è verificato un errore, per continuare a lavorare, fare clic su Ignora e salvare il lavoro in un nuovo file. Per chiudere il programma, fare clic su Chiudi".
Sia che io faccia clic su Ignore che su Chiudi arrivo ad un messaggio del tipo "questo programma ha eseguito una operazione non valida e sarà terminato".
Facendo clic sul pulsante dettagli mi vengono fate altre informazioni: "Myst ha provocato un errore di protezione generale nel modulo Myst.EXE in 0001:000002 cfc".
Purtroppo il gioco non funziona. Sulla confezione è indicato che il programma dovrebbe funzionare anche con Windows 95, ma il manuale riporta solo le istruzioni per Windows 3.1; forse per W95 esiste un'altra procedure? Vi saluto e mi complimento per il vostro lavoro.

Francesco, Meda

R:\> L'errore di protezione generale (GPF) è sempre in agguato! È capitato un po' a tutti, e quindi caro Francesco, non ti scoraggiare. Un GPF si verifica quanto un programma (eseguibile) va a scrivere su celle di memoria protette o utilizza altri file (come le DLL) in modo errato.
Spesso può essere per un banale motivo, altre volte sorgono gravi ed effettive incompatibilità tra i programmi e la particolare configurazione hardware di quel PC. Ci sono alcune cose da fare quando ciò avviene.
1) disinstallare il gioco o il programma rimuovendo tutto ciò che ha scritto sul disco fisso.
2) aprire il pannello di controllo, cliccare sull'icona "sistema" e verificare che tutte le periferiche siano perfettamente funzionanti.
3) lanciare il programma di setup delle Direct X per verificare che tutti i componenti siano compatibili.
4) cercare in Internet i driver più aggiornati per la scheda audio e la scheda video ed installarli.
5) cercare in Internet eventuali aggiornamenti o correzioni di errori al gioco e userli dopo aver installato nuovamente il gioco.

MEGLIO IL PROCESSORE OGGI O LA SCHEDA 3D DOMANI?

D:\> Ho scoperto il n.3 della vostra rivista verso fine luglio, e non posso non complimentarvi con voi. L'ho vista in edicola e devo dire che mi ha attirata molto, come anche i demo contenuti sul CD. Il mio PC è dotato di processore P75 MHz, 8 MB di RAM, scheda video S3 Trio 64 con 1 MB di RAM, CD-ROM Creativa 12x, Sound Blaster AWE32, disco fisso da 810 MB. Vorrei portare l'attuale configurazione a P166 MHz, 32 MB di RAM, Matrox Mystique 220 con in seguito Monster 3D e disco fisso da 1,3 GB o più. Non avendo un capitale a disposizione devo sostituire i componenti uno per volta. Quale mi consigliate di sostituire per primo, e quale per ultimo?

Massimo, Ragusa

R:\> Effettivamente, caro Massimo, con i tempi che corrono il tuo sistema rischia di non essere all'altezza. I punti di maggior debolezza dalla tua configurazione sono: il processore, la RAM, ed il disco fisso. Il consiglio è di acquistare subito 32 MB di RAM in due moduli da 16 MB, in modo da ottenere immediati vantaggi soprattutto in ambiente Windows 95, e un MB di memoria video per la S3 per poter utilizzare le alte risoluzioni con un maggior numero di colori.
Il passo successivo riguarda il processore, che può essere ancora utilizzato per piccoli lavori di ufficio, ma che è ormai insufficiente per i giochi. Puoi passare a un P166 MMX, a un P200 MMX o a alcune valide alternative come il K6 di AMD a 166 e a 200 MHz.
La grandezza del disco fisso dipende sempre dalle esigenze di ognuno, ma oggigiorno non si può scendere sotto i 2, GB (alcuni produttori montano come "minimi" dischi fissi de 1,7 GB). Infine, penserei a una Diamond Monster 3D (o altre schede basate sul chip Voodoo di 3Dfx) che velocizza incredibilmente il sistema, aumentando le prestazioni nei giochi tridimensionali. Sempre andando per ordine cronologico lascerei per ultimi la schede video, il lettore CD-ROM e la scheda audio.

D:\> Cara redazione, ho un "problema" e mi auguro che voi possiate aiutarmi. Il mio computer comprato in ottobre'97 è composto da: P200 MMX, 512 KB di cache, disco fisso da 2,5 GB, 32 MB di memoria, scheda video Matrox Mistique 220 con 4 MB, scheda accelaratrice Monstar 3D, lettore CD a 24 velocità, Sound Blaster 16 e monitor Sony 15 pollici. Ho installato le DirectX 5.0. Il problema riguarda Red Alert: quando ci gioco il PC si pianta. Questo succede dopo 20 minuti, oppure 1 ora, 2 ore, mai in un punto preciso o in un momento preciso. Sono costretto a spegnere non correttamente il computer! Il rivenditore dopo parecchi tentativi, cambiato il CD, risistemate le DirectX 5.0 ad eseguito la deframmentazione più volta non sa più cosa far. Non si riesce a capire il perché di questi blocchi. Eppure, Red Alert non è un gioco che richieda caratteristiche speciali o accessive. Ho disinstallato il mio Red Alert poi ne ho ricaricato un altro di un mio amico, ma i blocchi continuano. Bravi per la vostra rivista che compro fin dal primo numero.

Sergio Incerti, Modena

R:\> Caro Sergio, effettivamente è strano che Red Alert si blocchi senza apparente ragione. Vediamo insieme qualche tentativo da fare per risolvere il problema. Se hai disinstallato correttamente Red Alert (quindi anche con pulizia del file registro, che si può fare con il programma "Regclean" disponibile presso il sito della Microsoft) e con tutti gli altri giochi non hai problemi è possibile che il capolavoro della Westwood faccia delle chiamate al sistema o tocchi porzione di memoria particolare che bloccano il PC. Potrebbe essere anche un conflitto di risorse tra le due schede video, la Mystique e la tua scheda basata sul Voodoo di 3Dfx. Per risolvere questo problema apri il pannello di controllo, clicca su "sistema", selezione la scheda "gestione periferiche" e sfoglia la sezione delle schede grafiche. Evidenzia con il mouse la scheda Mystique e clicca su "proprietà". A questo punto clicca sulla scheda "risorse". Troverai un riquadro chiamato impostazione risorse, e un elenco di risorse con le relative impostazioni. Le prime tre impostazioni sono relative agli intervalli di memoria usati dalla Mystique e devi sostituire quelli vecchi con E24A8000 – E24ABFFF / E3800000 – E3FFFFFF / E3000000 – E37FFFFF

POSTA

che, spesso, i demo dei giochi hanno dimensioni notevoli e la velocità di collegamento è limitata, quindi possono essere necessarie molte ore prima di riuscire a finire. Molto meglio provare quelli che mettiamo sul CD, non trovi?

Carissima Nemesis
Sono un ragazzo di 17 anni ed il mio nome è Tony [...]
Nel tempo libero non posso non giocare con qualche picchiaduro (il mio genere preferito) e vorrei tanto giocare con qualche gioco di ruolo ma purtroppo non ne ho mai trovati da nessuna parte, potresti indicarmi qualche titolo tipo *Final Fantasy, Shining Force* o *Phantasy Star*? [...]
Se mi è lecito, vorrei consigliare delle modifiche che potreste apportare alla rivista, ad esempio potreste pubblicare sul CD dei lavori spediti dai lettori, dal disegnino con Paint Shop Pro alle mappe di Duke Nukem 3D, per arrivare al giochino amatoriale, che ne pensate? Si potrebbe anche dedicare una paginetta della rivista ad una rubrica per corrispondenza tra noi lettori con un pizzico di vendo, scambio e compro. Adesso, salutandovi, desidero lasciarvi il mio indirizzo, così se qualche lettore o lettrice vuole mettersi in contatto con me per parlare degli argomenti più disparati può farlo. [...]
Ecco il mio indirizzo:
Tony Falconeri
Via Torino 1/C
96100 Siracusa
PS: Nemesis sei bellissima, secondo me per creare Lara Croft hanno preso te come modello.

Grazie dei complimenti (anche se, come vedrai, sono molto più bella di Lara Croft!) anche se purtroppo ho dovuto tagliare un po' la tua lettera. Come scoprirai in questo numero, Final Fantasy VII *sta per arrivare sui nostri computer, con somma gioia di tutti gli amanti dei giochi di ruolo, mentre gli altri titoli da te citati sono, purtroppo, confinati al mondo delle console. In compenso, il PC offre molte altre possibilità in questo campo, come la serie di* Ultima*, ormai vecchiotta ma sempre validissima, oppure il recente* Fallout*, di cui trovi la recensione su questo numero. I tuoi suggerimenti sono molto interessanti e potremmo metterli in pratica molto presto. Se, nel frattempo, volete iniziare a mandare i vostri lavori, potremo iniziare a valutarli per la futura pubblicazione. Naturalmente, l'argomento dei lavori deve essere il mondo dei videogiochi – niente immagini di sfere illuminate, insomma.*

Suprema Redazione, sono un ragazzo di 27 anni passato di recente dal mondo delle console a quello dei videogiochi per computer. Ho trovato la vostra rivista molto bella e leggibile anche da chi, come me, non ha molta dimestichezza con i computer (anche mia madre legge i vostri articoli!). Apprezzo molto anche il CD, che mi permette di provare i giochi prima di acquistarli. Purtroppo, ci sono molti giochi che non riesco a far funzionare, perché quando ci provo compare un avviso che dice che manca il file "DINPUT.DLL" e che il programma non può essere eseguito. Ho anche provato a cercare sul CD di installazione di Windows, ma non riesco a trovarlo da nessuna parte. Come posso fare?
[...] Grazie tante e bacioni a Nemesis.

Andrea Cortellazzi.

Bacioni anche a te, Andrea, e grazie, naturalmente, per i complimenti. Il tuo problema è dovuto al fatto che non hai installato DirectX, di cui DINPUT (che sta per Direct Input) è un elemento. Per risolverlo devi semplicemente installare DirectX 5.0, che trovi tra le utility del nostro CD (dal menu principale, clicca su Avvia e poi su Utility – lì troverai il programma di installazione di DirectX 5.0). Una volta completata l'installazione, potrai finalmente giocare a tutti i titoli che ti eri perso finora!

Mi sono perso i codici di *Screamer 2*, voi li avete per caso in qualche cassetto? Grazie.

Antonio, Milano

Ci chiamiamo Luca e Massimo e siamo dei lettori di GMC. Vorremmo sapere se esistono codici per Screamer 2, in particolare ci piacerebbe sapere un codice per poter giocare su tutte le piste.

Massimo & Luca, Morciano

Rispondo subito e volentieri. Andiamo alla schermata delle opzioni, dove c'è la reception e tutte le altre "postazioni" in tre dimensioni e digitiamo questi codici:

TACAR
questo codice attiva la prima macchina bonus
TBCAR
attiva la seconda macchina bonus
TCCAR
otterremo la terza macchina bonus
TDCAR
attiva la quarta macchina bonus
MRTRK
attiva una pista bonus
CHMPA
attiva l'accesso a tutti i campionati

Cari ragazzi di GMC, siamo due fratelli che abbiamo comprato il fantastico RoadRash della Electronic Arts. Vorremmo sapere se c'è qualche trucchetto per "giocare meglio". Ciao.

Michele e Francesco Ferrecchia, Viserbella

Innanzitutto volevo farvi i complimenti per la vostra rivista, continuate così! Volevo sapere se avete qualche trucco per Roadrash. Vi prego aiutatemi voi!!!

Alberto, Venezia

Facilissimo! Digitiamo la parola "XYZZY" durante il gioco per attivare i codici, poi possiamo inserire questi:

BRIBE
elimina i poliziotti
SPOON!
attiva il turbo
THWACK!
avremo subito una catena
YES,OCCIFER
elimina il poliziotto
PLUGH
disabilita i trucchi

Spettabile redazione, complimenti a tutti voi. Spero che mi possiate aiutare. Ho acquistato di recente *Ripper* e sono rimasto bloccato appena entrato nel pozzo di Wofford, dove trovo uno schema tridimensionale di una città Vittoriana. E non sono riuscito a risolvere l'enigma dei cristalli nell'appartamento di Catherine. Vi prego, sono quattro mesi che sono bloccato.

Russo Alessandro, Acireale, via Internet

Vorrei avere la soluzione di 2 enigmi di RIPPER. Quello dell'orologio e quello della cassa. Grazie mille e buon lavoro.
Simone Silvestri, via Internet

Ripper è senz'altro uno dei giochi più difficili e complicati cui mi sia capitato di giocare. Ed ecco gli aiuti per Alessandro e Simone. Per l'enigma dei cristalli andiamo nell'appartamento di Catherine. Guardiamo la scritta sul bastone, sotto il poster, subito alla sinistra della porta d'entrata. Guardiamo il biglietto d'auguri sul ripiano e osserviamo il poster che rappresenta le

*costellazioni. Avviciniamoci al puzzle dei cristalli. Dobbiamo formare una costellazione zodiacale disponendo nel giusto ordine i pezzi di cristallo nella griglia. Dando un'occhiata al biglietto d'auguri, ci si può accorgere, dalla data di nascita, che Catherine è dei pesci. Dunque: (R=RIGA, C=COLONNA) 1R-3C / 2R-1C / 3R-4C / 3R-8C / 4R-6C / 5R-2C / 5R-9C / 6R-4C / 7R-7C / 7R-9C / 8R-5C. Guardiamo dove finisce il raggio di luce, ed esaminiamo i due libri così trovati. Passiamo al puzzle degli orologi e del registratore di cassa. Nell'angolo del salotto troviamo una cartina illustrante i fusi orari di tutti i paesi. Per impostare i tre orologi dobbiamo riferirci a questa carta. Nella stanza da letto al piano di sopra c'è un orologio che ci può indicare l'ora attuale. L'orologio a forma di piramide si riferisce all'Egitto, l'orologio a cucù è riferito alla Germania ed il terzo all'America. Dunque il primo va impostato sulle 9:35PM (si accende un puntino rosso in basso a sinistra quando superiamo mezzogiorno). Il secondo orologio va posizionato sulle 8:35 e il terzo sulle 14:35. Se abbiamo fatto tutto correttamente, dall'orologio a cucù dovrebbe uscire il secondo tubo. Mentre saliamo al piano superiore osserviamo il quadretto sulle scale. Entriamo nella stanza da letto e avviciniamoci al registratore di cassa, nell'angolo della stanza. Dobbiamo inserire i quattro gettoni nell'ordine corretto. Il numero sulla placca di riconoscimento sulle scale ci permette di risolvere questo puzzle: 2 * 255127.5=510255.0; quindi, i gettoni sono da inserire in quest'ordine: 5-10-25-5*
Così possiamo prendere il terzo tubo. Infine, entriamo nel cyberspazio e giriamo fino al Wofford Well (icona a forma di orologio). La password per entrare è «vulcan».
Guardiamo il modellino.
Usciamo e andiamo verso il sito di Catherine (un'icona con i segni zodiacali). Per entrare, la password è «horoscope» (è il titolo del libro presente nel suo appartamento, illuminato dalla luce dopo aver risolto il puzzle dei cristalli). In questa locazione troveremo il primo combattimento, che possiamo vincere facilmente digitando la parola «arcade».

Carissima Nemesis, solo tu puoi aiutarmi a risolvere il mio enigma.Mi sono bloccato per l'ennesima volta nel gioco *Normality.* Non riesco a distrarre la guardia nera che blocca il passaggio al piano inferiore della fabbrica. Ho già fatto saltare in aria il centro commerciale e ho fatto addormentare una guardia sul letto vuoto. Grazie.

Alessandro Tedde, Ravenna

Caro Alessandro, dopo aver bloccato l'addetto alla pulizia sul letto (si è addormentato) scendiamo per le scalette e cerchiamo la stanza con i tre nastri trasportatori.
Alla destra della porta d'entrata troveremo una consolle di controllo: disattiviamo le lame, poi diamo un'occhiata al manuale dell'estintore e proviamo a prenderlo (ma per ora è troppo pesante). Usciamo e cerchiamo lo spogliatoio, vicino alla toilette. Entriamo e cerchiamo tra gli armadietti alla sinistra della porta. Ne troveremo uno non chiuso a chiave, apriamolo e prendiamo i fogli. Tornati nella stanza dell'estintore, leggiamo il manuale, poi usiamo la cintura sull'estintore. Dopo il filmato possiamo prendere l'estintore vuoto. Usiamo il nastro di mezzo e ci ritroveremo all'interno di una cisterna della fabbrica, dove incontreremo Heather.

Misteri sull'Orient Express, duelli nei cieli della Corea e corse virtuali

Bandiera a scacchi neri e bianchi per il CD di questo mese di GMC! Infatti, troviamo ben due eccezionali demo di simulatori di corse automobilistiche: l'ottimo *Ultim@te Race Pro*, recensito nel numero di febbraio, e l'altrettanto divertente *CART Precision Racing* della Microsoft. Entrambi i titoli sono ottimizzati per le schede grafiche accelerate, e in particolare il primo permette di giocare al massimo dettaglio con le schede basate sul chip PowerVR, la "cenerentola" delle schede 3D che in Italia sta conoscendo un certo successo solo negli ultimi tempi.
Anche gli amanti dei giochi sportivi non potranno lamentarsi; in primo luogo, potranno giocare a rugby con *Madden '98*, che proviamo per voi in questo stesso numero. Inoltre, siamo riusciti a scovare una vera rarità, ovvero *AFL '98*, il simulatore di calcio australiano, che in comune con lo sport più amato in Italia ha solo la forma della sfera di gioco! Nel CD troviamo anche il demo di *Soccer Champ*, il "simulatore di Campione di calcio" dell'italianissima Simulmondo. Il demo di *Virtual Pool 2*, come è facile intuire, ci permetterà di tirare un paio di "stecche" sul tavolo verde del biliardo. Infine, abbiamo inserito anche il demo di uno dei migliori simulatori di golf presenti sul mercato, *Golf Pro*, che ci consentirà di completare una buca seguiti passo dopo passo da un attento istruttore. Chi preferisce divertirsi con un caccia da svariati milioni di dollari, potrà invece decollare con *Sabre Ace*, ai comandi di un potentissimo (almeno per i tempi!) Super Sabre durante la Guerra in Corea. La missione inclusa nel demo ci consente di duellare nei cieli coreani alla caccia di qualche perfido MiG per poi effettuare un bombardamento terrestre.

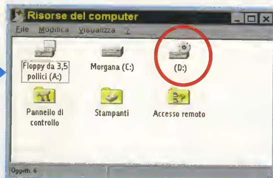
Vogliamo emulare le imprese di Ellery Queen o Poirot? Nessun problema! Saliamo a bordo dell'Orient Express e mettiamoci subito sulle tracce dell'assassino di un nostro caro amico con il demo di *Last Express*. Purtroppo, il demo è completamente in inglese, però potremo dare uno sguardo alla caratteristica e accattivante grafica di questo gioco, davvero originale e ben disegnata.
I fan dei giochi di strategia potranno cimentarsi con le battaglie spaziali di *Final Liberation* (provato per voi questo stesso mese), mettendosi ai comandi dei soldati della Terra Imperiale che in un lontanissimo futuro dovranno vedersela con i diabolici Orchi dello Spazio. Ma non è finita qui! Alta strategia anche in *Lords of Magic* (anche questo, provato per voi), dove al contrario dovremo gestire un piccolo impero in una terra fantasy. Un nuovo concetto di gioco di strategia viene espresso in *Uprising*, di cui presentiamo una versione "normale" e una dedicata per le schede accelerate 3Dfx. Chiudono la carrellata di demo di questo mese *Addiction Pinball*, uno dei migliori flipper su computer degli ultimi sei mesi, *Power Boat Racing*, in cui saliremo a bordo di un potente motoscafo da competizione e l'incredibile *Bust-A-Move 2*, dove dovremo distruggere bolle colorate a più non posso.
Buon divertimento e arrivederci al prossimo mese!

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

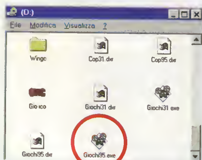
In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:



1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.



2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.



3 All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la luglior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1.**
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. **Selezionate** la voce esegui e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per **attivarla.**
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso. Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta). Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda. Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver. Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover riinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.



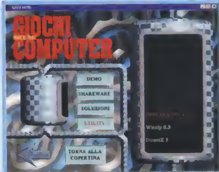
Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.



Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.



Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.



Lords Of Magic - Sierra

PENTIUM 100, DIRECTX, 16 MB RAM
Durante l'installazione di questo demo, che occupa su herd disk circa 18 MB vengono copiate anche le Sierra Utility (utili per l'acquisto della versione definitive del gioco, ma soprattutto per la disinstallazione del demo) Gli amanti della strategia avranno modo di divertirsi per alcune ore con questa versione ridotta del gioco: ci troviamo nel mondo di Urak, composto da otto regioni corrispondenti ad altrettanti domini della magia (Fuoco, Acqua, Vita, Morte, Aria, Terra, Ordine, Chaos); ogni regione gravita attorno al Sommo Tempio, edificio sacro di estrema importanza Noi ci caleremo nei panni di uno degli otto Signori che dominano sulle corrispettive regioni (nel demo, possiamo interpretare solo il Signore della Vita): il nostro dovere riconquistare il Sommo Tempio sottrattoci dal Signore della Morte, Lord Balkoth, e uccidere questo bieco individuo, portando così alla vittoria le armate al nostro servizio Ecco dunque come possiemo controllare le nostre armate sia sulle mappe, che durante gli scontri, cliccando con il tasto sinistro, possiamo selezionare un'unità (o un intero gruppo), impartire un ordine (di movimento o di ettacco) e confermarlo (in battaglia, la conferma non sarà necessaria) Un singolo clic con il tasto destro ci permette di deselezionare un'unità Per far scorrere le mappa, sarà sufficiente muovere il cursore vicino ai bordi dello schermo È possibile trovare altre indicazioni sul demo di *Lords of Magic* in questo stesso numero a pagina 73.







Le Soluzioni

Questo mese troveremo sul CD le soluzioni di alcune avventure tra le più giocate dai nostri lettori, ovvero:

- Broken Sword
- Broken Sword II
- Dungeon Keeper
- Full Throttle
- Leisure Suit Larry 7
- Little Big Adventure
- MDK
- Sam&Max Hit The Road
- The Dig
- The Secret Of Monkey Island
- The Secret Of Monkey Island II
- The Curse Of Monkey Island
- Realms Of The Haunted

Shareware

Majhong, Cobra, Chain Reaction, Marbles e 5-or-Nothing.

Frogger- Konami

Pentium 90, 16 MB di RAM, supporta 3D
In questo demo, abbiamo la possibilità di guidare una simpatica rana nelle sue penpezie tra un salto e l'altro, dobbiamo soprattutto ricordarci che finire in acqua equivale a monre

Ecco i comandi da tastiera per muovere il nostro ranocchio

Frecce direzionali:	**Saltare nelle quattro direzioni, sempre rispetto al giocatore**
Invio:	Super salto (verso l'alto)
"ò", " à":	**Ruotare inquedreture**
Esc:	**Pause**

AFL '98 - EA Sports

Pentium 100, 16 MB di RAM, Direct X 5.0, Windows 95
Anche gli appassionati del calcio australiano potranno finalmente giocare al proprio sport preferito comodamente in poltrona, questo demo ci permette di disputare soltanto la partita tra gli Adelaide Crows e i Brisbane Lions, lasciandoci la scelta della fazione che preferiamo. per poter accedere alle altre partite e al torneo, dovremo aspettare la versione definitiva I controlli da tastiera sono facilmente ridefinibili (semplicemente cliccando sull'icona che la rappresenta, quando dobbiamo scegliere da che parte schierarci), ma forniamo qui di seguito quelli di default:

Frecce direzionali:	**Movimento nelle quattro direzioni**
Z,X,C,V:	**Testi di ezione**

Alien Cabal - QASoft

Pentium, 16 MB di RAM, 17 MB HD

Questo sparatutto 3D in visuale soggettiva, sebbene decisamente non all'altezza dei prodotti attualmenta sfornati dalla concorrenza, potrà comunque regalarci qualcha ora di sano divertimento: gli alieni stanno invadando la Terra e il governo ha scoperto che l'ingresso alla loro base è celato in un punto non meglio precisato della nostra città, l'area è stata sgombrata e ora sta a noi trovare il covo degli invasori, facendoci strada tra i cloni degli agenti governativi generati dagli alieni.

Comandi

Frecce direzionali:	Avanti, indietro, gira a sinistra/destra
Shift (+ frecce):	Corsa
Alt (+ frecce destra/sinistra):	Movimento laterale
Ctrl:	Fuoco
Tab	Mappa
PagUp/Canc	Alza/abbassa testa
1-0:	Cambia arma

CART Precision R. Microsoft

Pentium 60, 16MB di Ram, DirectX 5.0, supporta le schede 3D, Windows 95

A quanto pare, la Microsoft è senamente intanzionata a far sentire la propna presenza in maniera marcata anche sul mercato videoludico: giccando a questo demo possiamo avere un assaggio dall'ultima fatica degli uomini di Bill Gates, giocato per voi a pagina 97

L'unico percorso disponibile in questa versione del gioco è Laguna Seca, dove ci è data la possibilità di fare qualche giro di prova o cimentarci in una gara a tutti gli effetti: se vogliamo trionfare, dovremo prestare particolare attenzione a tutti i dettagli del nostro veicolo, curati in maniera quasi maniacale. Possiamo controllare il nostro mezzo tramite joystick, gamepad, volante o tastiera, ecco i pulsanti necessari per sfruttare quest'ultimo sistema:

Frecce direzionali su/destra/sinistra/giù	Accelera/curva a destra/curva a sinistra/frena
A/Z:	Cambia marcia (difficoltà "Rokiee" il cambio è automatico)
R + Freccia su:	Retromarcia



The Golf Pro - Empire

Pentium, 16 MB di RAM

Bisogna dire che la Empire Interactive è riuscita davvero bene nel produrre questa simulazione di golf, come possiamo ben vedera da questo demo, grazie al quale abbiamo la possibilità di prendere "lezioni di golf" da un professionista e cimentarci in una buca, tanto per provare.

L'uso del mouse per impostare i tiri ci viene spiegato in maniera molto semplice durante le lezioni, ma, per i non anglofoni vediamo di nassumere: il tiro va effettuato tenendo premuto il pulsante sinistro del mousa (non facendolo, non si colpisce la pallina) e muovando poi il mouse a destra e a sinistra per dare la potenza desiderata al proprio colpo.

Evolution - Discovery

Pentium 60, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Windows 95, 40 MB HD

L'obiettivo posto al giocatore è quello di guidare i propri animali verso una corretta e rapida evoluzione, battando sul tempo il computer o altri giocaton umani, questa versione del gioco ci dà la possibilità di sperimentare una versione ridotta del titolo originala, permettandoci comunque di farcene un'idea precisa

Per aiutare le nostre specie dovremo far uso del nostro fido mouse. il sistema di controllo è molto simile alle altre applicazioni di Windows; per selezionare un animale particolare, per esempio, non dovremo far altro che cliccara con il pulsante sinistro dopo avarlo inquadrato.

Bust-A-Move 2 - Taito

486, 8 MB di RAM, 8 MB su HD

Questo demo ci offre una parte del seguito di un famosissimo gioco da bar: come nel precedente, dobbiamo aiutare i due draghetti a fare piazza pulita di tutte le sfere colorate, pnma di essere schiacciati dal soffitto che si abbassa. Da notare che i possesson di schede audio di vecchio tipo possono avere dei problemi con il sonoro. Giocato per voi a pagina 107.

Controlli

Frecce direzionali destra/sinistra	Spostamento freccia di lancio
Spazio:	Lancio sfera

FALLOUT - Interplay

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX 3.0 o 5.0, Windows 95

Ecco un assaggio dello stupendo gioco di ruolo, giocato per voi a pagina 80: possiamo esplorare soltanto una locazione tra le tante proposte nella versione completa, senza poter personalizzare il nostro alter ego, ma questo dovrebbe bastara a farci un'idea sulla validità di questo titolo

Vediamo come possiamo controllare le azioni del nostro personaggio: cliccando con il pulsante destro del mouse, passiamo dalla modalità movimento a qualla interazione e a quella combattimento, quando vogliamo muoverci, dobbiamo semplicemente cliccare una volta con il pulsante sinistro puntando sulla nostra destinazione, mentre, in modalità interazione, basterà tenere premuto sempre il pulsante sinistro sull'oggetto o la persona desiderata, per veder companre sotto forma di icone tutte le cose che possiamo fare, scegliendo tra esse. Infine, quando raputeremo sia giunto il momento di menare le mani, potremo sparare ai nostn avversari centrandoli con il puntatore a forma di mirino e cliccando sempre con il bottone sinistro.



3D CHE PASSIONE

All'interno del nostro CD, possiamo trovare un gran numero di aggiornamenti per migliorare la grafica dei nostri giochi preferiti, sfruttando le schede acceleratrici 3D dell'ultima generazione. Questi file si trovano all'interno della cartella «3ddriver» a cui potremo accedere tramite l'opzione «Esplora» del nostro programma di consultazione per il CD.

Di seguito, elenchiamo il contenuto di ciascuna «sottocartella», insieme a una breve spiegazione su come utilizzare gli aggiornamenti. Per i file con estensione .zip, ricordiamo che è necessario utilizzare il programma WinZip fornito con il nostro CD-ROM.

CARTELLA 3DFX

3dfx zip	Si tratta del programma per giocare a *Tomb Raider* con una scheda 3D munita di chipset 3Dfx. È sufficiente copiarlo nella directory di *Tomb Raider* per poter giocare
Ign_3dfx2 zip	È l'ultimo aggiornamento del gioco *Ignition* per migliorarne la grafica grazie alle schede 3Dfx
D2voodoo zip	È l'aggiornamento per il gioco *Descent 2*. Studiato per le schede 3Dfx
Glq8_27 zip	La versione più aggiornata di *GLQuake*, il capolavoro grafico della id Software.
Jt33dfx2 exe	Aggiornamento per *Jetfighter 3* per sfruttare le schede 3Dfx
Ol_v11 exe	La versione di *Outlaws* che utilizza le schede 3Dfx
Simcop_1 exe	*Simcopter* per 3Dfx, basta farci doppio clic, ovviamente disponendo del gioco installato.
Swiv3dfx zip	L'aggiornamento 3Dfx per *SWIV 3D*, un ottimo spara-spara
Tomb zip	L'aggiornamento di *Tomb Raider* per chi dispone di una scheda 3Dfx Voodoo Rush.
Tsdupgrd zip	L'aggiornamento per versione completa di *Toshinden*

Sottocartella «Drivar»

D3rtvg exe	Driver aggiornati per DirectX 5, compatibili con tutte le schede 3Dfx.
Grtvgr exe	Driver aggiornati Glide versione 2.43 per giochi programmati appositamente per 3Dfx.
M3d_109 EXE	Driver aggiornati specifici per la schede Diamond Monster 3D. Compatibili con DirectX 5 0 e Glide 2 43

CARTELLA BLASTER

D2verite zip	È l'aggiornamento per il gioco *Descent 2*, par 3D Blaster.
Fatadd zip	Aggiornamento per *Fatal Racing*, gioco di corse molto spettacolare. Per 3D Blaster
Rendfina zip	Aggiornamento per giocare a *Tomb Raider* con la 3D Blaster. Copiare il contenuto nella directory di *Tomb Raider*.
Rrq106bc zip	Aggiornamento per giocare a *Quake* con 3D Blaster
Vh2beta2 zip	È il programma di aggiornamento per giocare a *Hexen 2* con 3D Blaster. Per sfruttarlo dovremo installare anche l'aggiornamento contenuto nella cartella «Patches».

CARTELLA FLYNGCOR

Fcpatch1 zip — Programma che consente di utilizzare schede 3Dfx e 3D Blaster con il simulatore di volo *Flying Corps*. Una volta scompattato il file all'interno della directory di *Flying Corps*, utilizziamo il file «Fc_11 bat».

CARTELLA INTERSTA

I76v106 exe — Aggiornamento per schede 3D con driver DirectX, dedicato al gioco *Interstate 76*. Copiamo il file nella directory del gioco e facciamoci doppio clic. Il file si scompatterà da solo e dovramo poi fare doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA M3D

308 zip	Aggiornamento per possessori di schede Matrox M3d, dedicato al gioco *Motoracer*.
Mdkpvr	Possiamo giocare a *MDK* con la nostra Matrox M3d, grazie a questo comodo aggiornamento.
Oglb18a zip	Con questo file di aggiornamento potremo giocare a *GLQuake* con la nostra M3d.
Pwr.zip	Giochiamo a *Pod* con una Matrox M3d
Tombpvr2.zip	Ottimo aggiornamento per giocare a *Tomb Raider* con una M3d

CARTELLA MATROX

Tomb_mys exe	Aggiornamento per Matrox Mystique del gioco *Tomb Raider*
Tombdemm zip	Demo di *Tomb Raider* per Matrox Mystique
Tsd_mys zip	Aggiomamanto per *Toshinden*. Sfrutta la Matrox Mystique.

Sottocartalla «Bios»

Set_300.zip — Programma per aggiomare il BIOS della nostra Millenium, Mystique o Millenium II. È importante leggere bene la documentazione allegata alla scheda prima di procedere

Sottocartalla «Driver»

1677_370.exe — Versione 3 70 dei driver per Matrox Millenium, Mystique e Millenium II. Per utilizzarli, creiamo una nuova cartella e copiamoci il file, facciamoci doppio clic e, una volta scompattato, facciamo doppio clic sul fila «Setup».

CARTELLA MDK3D

Mdk3dfx zip	Con questo file potremo giocare al massimo a *MDK* con una scheda 3Dfx.
Mdkd3d_e zip	Giochiamo a *MDK* con una schada qualsiasi compatibile Direct3D

CARTELLA MERCENARIES

Md3d1081 exe — Aggiornamento per *Mechwarrior 2 Mercenaries* per sfruttare le schede Direct3D

CARTELLA VIRGE

D2virgep exe	Aggiomamento per schede con chipset Virge, dedicato a *Descent 2*.
Tvreg_s3 zip	Giochiamo a *Terminal Velocity* con la nostra scheda S3 Virge

CARTELLA VIRTUA FIGHTER 2

Vf2d3d zip — Aggiornamento per *Virtua Fighter 2*. Utilizza le schede compatibili Direct3D.

CARTELLA WORLDWIDE SOCCER 98

Wws_d3d exe — Aggiornamento per *Virtua Fighter 2*. Utilizza le schede compatibili Direct3D.

CARTELLA XVT

XvT_3D.exe — Facendo doppio clic su questo file possiamo aggiomare *X-Wing vs TIE Fighter*, in modo che sfrutti una scheda 3D, preferibilmente 3Dfx

Patch

Sul nostro CD troveremo delle patch per i giochi più recenti nella directory "Patch". Questo mese abbiamo incluso, ad esempio, le patch per *Battlespire*, *Myth* e *Starfleet Accademy* oltre alle nuove piste per *Pod*.

The Last Express - Red Orb

Pentium 90, 16 MB di RAM, 60 MB su HD, Scheda audio, DirectX 5.0

The Lest Express è un'evventura che punta tutto sull'ambientazione non troveremo particolari virtuosismi tecnici, me soltanto l'intenzione, riuscitissima, di coinvolgerci completamente, fecendoci entrere in un quadro di inizio secolo (1914) Il gioco è provato per voi e pegine 64.
In questo demo, e bordo dell'Orient Express il nostro unico obiettivo sarà quello di dere un'occhieta in giro e prevenire un omicidio che avverrà entro quindici minuti dal nostro ingresso nel gioco. Peccato, per i non anglofoni, che tutto il parleto sia in inglese e i sottotitoli (sempre in tale lingue) eppeiono solo quando il personeggio che stiemo escoltando non parle la lingue di Shakespeere.
Il sistema di controllo è molto intuitivo, basato sul metodo "punta & clicca" con il mouse spostando il cursore ell'interno dello schermo, esso si trasformerà e seconde di ciò che possiemo fare, cliccando col pulsante sinistro, renderemo effettiva le nostra scelta.

Final Liberation - Mindscape

P90, 16 MB di RAM, 18 MB su HD, DirectX 5.0

Questo gioco di stretegie, provato per voi a pagine 94, si base sul sisteme di combattimento per giochi da tavolo Epic Warhammer 40.000: nel demo ebbiemo le possibilità di cimenterci in une sole bettaglia, elle guide degli Intrepidi Space Menne, contro gli Orchi dello Spazio, possiamo dere un'occhieta e une parte dell'enciclopedie sulle unità da betteglie. Il sistema di controllo è gestito tramite une serie di icone delle fecile interpretazione; per selezionere o impartire un ordine ed un'unità, non dovremo fer eltro che cliccare con il pulsente sinistro del mouse

Sabre Ace - Virgin Interactive

P90, 16 MB di RAM, 70 MB su HD, DirectX 5.0

Megnifico simuletore di volo in questa versione possiamo partecipare e une sole missione, me dovrebbe bastare per familianzzerci col gioco Trattandosi di un simuletore di volo, i comendi de testiera sono devvero molti, vediemone i pnncipali

Frecce direzionell:	**Movimento**
+/-:	**Aumenta/diminuleci potenza**
P:	**Peuee**
A:	**Pilota eutometico**
M:	**Mappe**
Invio:	**Mitreglietrici/Mieelli**
Eec:	**Eeci del gioco**

Ultim@te Race Pro

Microprose

P133, 16 MB di RAM, DirectX 5, W95, Supporta schede 3D

Per gli emanti dell'alta velocità, ecco un altro titolo che potrà devvero dere perecchie soddisfazioni: nelle versione demo, le possibilità di scelta sono molto limitate, me potremo farci un'ottime idee del gioco completo, proveto per voi nel numero di febbraio di GMC.
Possiemo scegliere soltanto tre due vetture, le Teem Wildfire e le Kelisto Speciel, gareggiando unicamente nelle modelità speciale "demo"; questo è, indubbiemente, uno dei clessici casi in cui une scheda 3D può fere devvero la differenze Il controllo della nostre euto può evvenire tramite joystick, volente o tastiere

Comendi de tastiera

Frecce direzionell:	**Accelera/evolta/frene**
Q, W:	**Cemble merce**
Invio:	**Cemble inquedrature veicolo**
P:	**Peuee**
R:	**Vieuelizza rader**
M:	**Vieuelizza dieplay**

Soccer Champ - *Simulmondo*

Pentium 60, 33 MB su HD, Windows95

Questa simulazione di calcio delle Simulmondo si propone come il pnmo gioco sul mercato che include azione e strategie calcistica contemporaneemente Per sapeme di più, besta correre e pegine 92. Comendi da tastiera

Frecce direzionell:	**Movimento**
X:	**Tiro in porte**
Z:	**Chiemare peseaggio/paeeere le pelle/battere une punizione o un rigore/battere rimeeee laterali o calci d'engolo**
Eec:	**Torne el menu precedente**
1, 2, 3:	**Selezione velocità del gioco**
Spezio:	**Berra di controllo**
Peuee:	**Gioco in peuea**

Virtual Pool 2 - *Interplay*

Pentium, 16 MB di RAM, 8 MB HD, W95, DirectX 5.0

Non possiamo non notare le sensazione di coinvolgente reelismo che ebbiemo giocando e questo simuletore di biliardo: dubitiemo che possa esserci quelche eppessionato di questo sport "del vivo" che non lo trovi quentomeno piecevole! Per muovere le nostre stecca e indirizzere i nostri colpi, non dovremo fer eltro che muovere in nostro mouse nelle direzione desiderata, premendo il pulsente sinistro, poi, eccediemo alle modelità zoom. Ecco alcuni comendi de tastiere che potrebbero farci comodo

S: Tenendo il tasto premuto e muovendo il mouse prime indietro e poi eventi, potremo far partire i nostri colpi
T: Grazie a questa opzione, e bassi livelli di difficoltà, possiamo visualizzere le traiettone di tutte le pelle coinvolte nel tiro prime ancore di effettuerlo

Addiction Pinball- Team 17

P100, 16 MB di RAM, DirectX 5.0

Proviamo uno dei miglion flipper per computer in circolezione ettualmente, doteto di un magnifico "tavolo" ispirato a un eltro grande gioco, Worms 2 Proveto per voi e pegina 90 Comandi

Invio:	**Lencie le pelline**
Shift einietro, Z, B:	**Flipper einietro**
Shift deetro, ".", N:	**Flipper deetro**
Alt einietro:	**Colpo de einietre**
Alt destro:	**Colpo de deetra**
Spezio:	**Colpo dei beseo**
P:	**Peuee**
Eec:	**Esci**
C:	**Regole treeperenza del dieplay**
L:	**Attive/dieettive dieplay**

Uprising - 3DO

Pentium90, 16 MB di RAM, 40 MB HD, DirectX 5, 3Dfx
In questo demo possiamo partecipare a tre missioni di allenamento e una effettive, tratte della versione completa di questo favoloso ed entusiasmante gioco di strategia in tempo reale

Dovremo comandare la nostra unità mobile e, contemporaneamente, gestire la produzione e le difesa dei nostri bunker, indispensabili per sfornare unità ai nostri ordini e schiacciare il nemico. Sul nostro CD sono presenti le versioni "normale" e quella ottimizzata per 3Dfx Abbiamo provato per voi *Uprising* a pagina 61.

Comandi (caldamente consigliato l'uso di mouse insieme a la tastiera)
Usiamo il mouse per indirizzare il nostro carro armato

Frecce direzionali	Avanti/indietro/movimento laterale
Pulsante sinistro mouse	Arma primaria
Pulsante destro mouse	Arma secondaria
O:	Mappa satellitare
F9.	Chiama la cittadella (da attivare solo in un'area bunker)
F12	Prendi il controllo della cittadella più vicina
Invio	Elenco armi secondarie
Shift	Menu di spiegamento unità

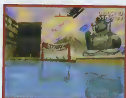
Powerboat R. - *Interplay*

P133, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Windows 95, Supporta le schede 3D
Niente di meglio che scorrazzare sul nostro adorato motoscafo nel mare della baia di New York questo è quanto ci permette di fare il demo che abbiamo sotto mano; purtroppo siamo limitati nella scelta del mezzo, infatti possiamo gareggiare solo nella categoria "Monohull", partecipando a una singola gara. Abbiamo provato per voi Power Boat Racing a pagina 56.

Comandi da tastiera

Frecce direzionali:	**Accelera/gire**
"à", "ò":	**Cembia inclinazione motore (e quindi motoscefo)**
P:	**Pauaa**
Esc:	**Fine gera**
PagUp/PagDown:	**Cembia inquedratura**
F1:	**Help**
F5:	**Seleziona telecamera esterna**
F6:	**Attice/disattiva meppe**
+/-:	**Aumente/diminuisci potenze motori**





Madden NFL '98 - EA Sport

P100, 16 MB di RAM, 37 MB su HD, DirectX 5.0
Nella versione demo possiamo giocare soltanto la partita Packers Vs Patriots, nel magnifico stadio di New Orleans. Caldamente consigliata, anche se non indispensabile, una scheda 3Dfx. Abbiamo provato Madden FNL '98 per voi a pagina 53.

Comandi:

Frecce direzionali.	Movimento
T, Y, U, I, W, X, A, D:	Tasti di azione, che cambiamo funzionalità a seconda della situazione

NEWS

In queste pagine troveremo un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

PRONTO: CHI GIOCA?

Tre società, la Blizzard, la Red Storm e la Vicarious Visions, hanno unito i loro sforzi per riuscire a introdurre un sistema vocale nei giochi su Internet. Questo sistema viene chiamato MetaVoice (su licenza della Voxware) e permette comunicazioni in tempo reale durante le sessioni di giochi multi-utente. Il MetaVoice include la tecnologia VoiceFont che permette di alterare il tono della voce a seconda del personaggio scelto. Il sistema è già stato dato su licenza alla Kesmai, all'Mplayer e ad altre società per i propri giochi in linea.



DAIKATANA SI SPOSTA NEL TEMPO





La Ion Storm ha recentemente annunciato di voler utilizzare su licenza il sistema grafico di *Quake II* per il proprio sparatutto 3D chiamato *Daikatana*. Originariamente, il gioco avrebbe dovuto utilizzare il sistema aggiornato del primo capitolo della Id Software, ma l'uscita del codice del seguito ha permesso alla Ion Storm di usare uno strumento decisamente più sofisticato. Questo ci permetterà di vedere personaggi con più poligoni, più effetti di luce e livelli più vasti, ma i problemi tecnici del sistema grafico dovranno essere risolti prima dell'uscita del gioco. Il giocatore assumerà il controllo di Hiro Minamoto, guerriero temporale che dovrà combattere attraverso quattro periodi storici diversi, guadagnando punti-personaggio (come accadeva in *Hexen*) e abbattendo sessanta diversi tipi di mostri con oltre trenta armi e un paio di alleati lungo il cammino. Tutto ciò significa anche che l'uscita, in un primo tempo prevista per marzo, è stata ulteriormente rimandata a data da destinarsi. È la seconda volta che l'uscita di *Daikatana* viene posposta dall'annuncio dell'inizio della lavorazione l'anno scorso: sembra che i programmatori della Ion Storm non abbiano preso soltanto il sistema grafico della Id Software ma anche le sue abitudini in fatto di uscite dei prodotti!

IL RITORNO DELL'AVATAR





La saga di *Ultima* furoreggia sui nostri computer da oltre dieci anni: in questi giochi, dovevamo prendere il controllo di un eroe e debellare varie forme di malvagità e cattiveria da un mondo parallelo al nostro, Britannia. Dal primo episodio a *Ultima VIII*, uscito ormai quasi più di tre anni fa, la saga della Origin ha conquistato centinaia di migliaia di fan in tutto il mondo grazie a trama e realismo senza paragoni. Da questa epica successione di capolavori è anche nato Ultima Underworld, il gioco di ruolo che ha anticipata la grafica in prima persona. Finalmente, dopo un'attesa durata sicuramente troppo tempo, inizia ad alzarsi il velo che finora a tenuto nascosta il capitolo conclusivo della saga, *Ultima IX - Ascension*. Il sistema grafico è stato completamente ridisegnato, e ora propone un mondo tridimensionale invece che una visuale dall'alto a cui ci avevano abituato le passate glorie della Origin. Spettacolare, non è vero?

GIALLO ALLA CORTE DEL FARAONE

Chi è appassionato di Antico Egitto e anche di gialli e di misteri non può farsi sfuggire *Egypte - L'enigma della tomba reale*, un nuovo videogioco, frutto della collaborazione tra il Consorzio dei musei nazionali, Canal Multimedia e la Cryo Interactive Entertainment. Il thriller, ambientato nel 1156 a. C., ci vede nei panni dello scriba Ramosé, che ha tre giorni per salvare Meryirnen, suo padre e capo degli archivi dell'amministrazione del visir Tò, accusato di aver finanziato il saccheggio della tomba di Sethi I e, ovviamente, innocente. Non sarà facile trovare i veri colpevoli, ma è necessario se vogliamo impedire un atto di ingiustizia. Il gioco vede la rappresentazione 3D di alcuni dei monumenti più belli dell'Antico Egitto, dalla Valle dei Re a Karnak: il giocatore potrà visualizzare ogni locazione a 360° grazie alla tecnologia Omni3D della Cryo.

TORNA L'ARMAGEDDON

La Eidos torna a farsi sentire nel campo dei giochi strategici in tempo reale con *Warzone 2100*. Se è vero che non esistono nuove storie ma soltanto nuovi modi di raccontarle (come sapeva molto bene Shakespeare e sanno i produttori di Hollywood), si può forse dire la stessa cosa con i giochi per computer. Questo significa che spesso chi riesce a produrre qualcosa di originale si vede imitato in tutte le salse nel giro di breve tempo. Noi speriamo che questo *Warzone 2100* non sia semplicemente un prodotto realizzato sulla scia di *Total Annihilation*. I dati sono piuttosto promettenti, dato che la grafica è eccezionale e dato che il giocatore potrà progettare e realizzare i propri mezzi basandosi su tre componenti di base: il corpo centrale, la propulsione e le torrette delle armi. Si possono anche recuperare manufatti e tecnologia dei nemici per ampliare le proprie capacità tecniche. Inoltre, si può osservare il territorio in tutte le direzioni e le "telecamere" permettono lo zoom o la visuale dell'azione da diverse angolazioni. Si combatte usando dei droidi con una Intelligenza Artificiale reattiva che permette di imparare dagli errori e quindi di rimanere in vita più a lungo. La base dura soltanto per una missione, ed è necessario ricostruirla ogni volta aggiungendo strutture e innovazioni tecnologiche. Se le promesse fatte dalla Eidos verranno mantenute, ci troveremo senza dubbio di fronte a un titolo che farà parlare di sé nei prossimi mesi.



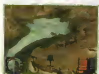




UN ELICOTTERO PRONTO AL DECOLLO

Sembra che la GT Interactive abbia intenzione di colmare le differenze tra le vere e proprie simulazioni di elicottero e i giochi più "irrealistici" con un nuovo titolo chiamato *MIA* (dall'inglese Missing In Action, e cioè "disperso in azione"). A prima vista, ricorda i giochi della serie *Strike* e sicuramente appare più vicino agli "arcade" che non alle simulazioni realistiche, tuttavia presenta un sistema molto intelligente di missioni e una grafica dettagliata e molto ben curata. La versione che siamo riusciti a provare ha bisogno di ulteriori perfezionamenti e modifiche, soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo. Il gioco supporterà tutte le principali schede 3D.









I MISTERI DEL LATO OSCURO

I fan amanti di *Jedi Knight: Dark Forces 2* saranno contenti di sapere che la Lucasarts ha intenzione di continuare la sua politica di continue "espansioni" e dischi aggiuntivi anche su questo titolo. Questo disco conterrà nuove missioni aggiuntive, con 14 livelli di gioco per il giocatore singolo e 15 per multigiocatore e introduce un nuovo personaggio, Mara Jade, una "cavaliera" infiltrata dell'Impero che decide di completare l'addestramento di Kyle Katarn per portarlo verso il Lato Oscuro della Forza, approfittando del fatto che costui sta investigando proprio su un Tempio Sith su Altyr 5, sede dell'antico ordine di Jedi Oscuri.



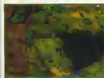
I MONDIALI DI CALCIO



Secondo i manager della EA, il 98 sarà un anno in cui i giochi di calcio venderanno particolarmente bene, grazie soprattutto ai mondiali di Francia. Dopo *FIFA: Road to World Cup 98*, dunque, possiamo aspettarci l'uscita di un altro titolo verso maggio, e questa volta si tratterà di *FIFA: World Cup 98*, il gioco ufficiale dell'evento. Piuttosto che cambiare il cavallo vincente, la EA ha deciso semplicemente di aggiungere delle opzioni in più come una modalità di gioco collaborativo classico, una di "Star Player" e persino un test con domande sui mondiali di calcio. Il realismo sarà all'altezza della situazione e riempirà le nostre serate tra una partita e l'altra.

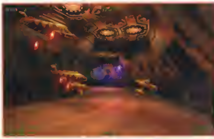
NOVITÀ IN ARRIVO

La Westwood ha annunciato che le sue uscite "principali" per il 1998 saranno *C&C: Tiberian Sun* e *Lands of Lore 3*. La Bluebyte, nel frattempo, ha confermato l'uscita entro l'anno di *Settlers 3*, che utilizzerà il sistema grafico di *Extreme Assault* e *Incubation*. L'immagine che vedete si riferisce proprio a questo gioco.



MOTO E ARMI DA FUOCO



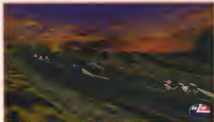


Mercenari che sfrecciano su una Terra devastata a bordo di "pioncicli", degli ibridi tra moto e hovercraft, equipaggiate con armi di ogni genere possibile e immaginabile: questa l'idea alla base di *Forsaken*, un gioco che senza dubbio ci terrà incollati al video per ore prima di raggiungere il cuscino. La Acclaim, casa produttrice responsabile di questo nuovo titolo, sta sviluppando l'idea con attenzione, prendendo spunto da *Descent* per quanto riguarda la possibilità di muoversi a 360°. Il gioco prevede quindici livelli, quindici diversi personaggi e moto, venticinque armi differenti, un ottimo sistema grafico, moltissime possibilità di gioco multi-utente e sulla rete e il supporto per qualsiasi tipo di scheda 3D attualmente in commercio. Tutto questo sembra assicurare che soltanto una catastrofe o un inaspettato (e improbabile) errore fatale potrebbero impedire a *Forsaken* di diventare un autentico successo nel giro di pochi mesi.

Come sempre, la grafica e il sistema di controllo non bastano per fare un buon gioco, ma le altre opzioni e il sistema che abbiamo potuto provare sembrano dare solide radici di giocabilità e longevità.

Ora si tratta soltanto di pazientare fino alla recensione completa.

LA UBISOFT È ANCORA IN PISTA





La Ubisoft, dopo il clamoroso successo di *F1 Racing Simulation* (per cui sono stati realizzati nuovi "patch", tra cui quello per supportare il suono tridimensionale, presenti sul nostro CD), mantiene la sua permanenza nel mondo dei motori, passando dalle quattro alle due ruote: la casa transalpina ha infatti annunciato l'imminente uscita di *Redline Racer*, un gioco di corse motociclistiche dalle notevoli potenzialità grafiche.

Realizzato dalla Criterion Studios (gli stessi programmatori di *Sub Culture*), questo prodotto sarà disponibile in due versioni: tradizionale (per tutti i Pentium con almeno 16 MB di RAM) e ottimizzata per i Pentium 2 con bus AGP (acronimo di Accelerated Graphics Port).

Redline Racer sarà infatti distribuito in "bundle" (ovvero, in regalo!) con tutti i PC dotati di processori e schede madri dell'ultima generazione tecnologica proposta da Intel (Pentium 2 e AGP, appunto).

Tra le caratteristiche salienti del gioco, 10 circuiti riccamente dettagliati, 8 moto, 16 piloti (metà appartenenti al gentil sesso) e quattro scenari davvero incantevoli, comprendenti spiagge, montagne e canyon. Notevole anche le possibilità multigiocatore, con collegamento in rete locale, via modem o internet.

A riprova dell'attenzione di Ubisoft verso le nuove tecnologie videoludiche, *Redline Racer* supporta le schede acceleratrici compatibili Direct3D, i joystick con resistenza attiva (force feedback) e le schede sonore capaci di riprodurre gli effetti speciali in 3D.

Per quanto abbiamo potuto vedere dalla versione di pre-produzione, *Redline Racer* può puntare davvero in alto: la grafica è di ottimo livello, come pure la giocabilità. Attendiamo quindi con ansia il gioco definitivo, che – se tutto va bene – recensiremo sul prossimo numero di GMC.

IL PANDEMONIO RITORNA

Alcuni forse ricorderanno *Pandemonium*, un gioco di piattaforme molto particolare uscito l'anno scorso: ecco arrivare l'immancabile sequel, *Pandemonium 2*, che promette nuove mosse, incantesimi e una grafica migliore. La bella Nikki, uno dei due personaggi selezionabili dal giocatore, è stata completamente ridisegnata e sembra voler fare concorrenza a Lara Croft. Il pubblico degli utenti PC, comunque, è generalmente più esigente rispetto a quello delle console, quindi la versione per il nostro fedele PC dovrà certamente avere una marcia in più per convincere il suo pubblico. Un semplice gioco di piattaforme non può certo competere con titoli come *Quake II* o *Total Annihilation*... O no?

SANGUE NUOVO PER IL VECCHIO CORPO



Il sistema grafico Build è ormai sorpassato, nonostante lo sforzo di *Blood* per tenerlo in vita, quindi la maggior parte dei videogiocatori non ha potuto gustarsi uno degli sparatutto 3D più interessanti del 1997. Ma alla Monolith, casa di sviluppo della GT, si rifiutano di far riposare in pace i loro sforzi: ecco arrivare un sequel che presenta notevoli innovazioni dal punto di vista grafico, tali da fare concorrenza a *Quake II* e a tutti gli altri titoli di questo genere in arrivo entro l'anno.

La Monolith ha deciso di utilizzare un sistema grafico creato in casa, con la collaborazione della Microsoft, chiamato DirectEngine, che in teoria è capace di riprodurre qualsiasi effetto speciale o capacità del sistema della Id Software, come le luci colorate dinamiche, le ombre in tempo reale, l'effetto di trasparenza dell'acqua o del vetro.

Visivamente, insomma, *Blood 2* sta diventando un'esperienza interessante e coinvolgente, che si discosta dall'approccio alla "B-movie" del titolo originale.



Il titolo comprenderà trenta livelli per il singolo giocatore con un approccio diverso dal "uccidi tutto quello che vedi e trova la chiave", in cui saranno presenti obiettivi multipli e rompicapi di tutti i tipi.

Inoltre, il giocatore potrà scegliere tra quattro personaggi principali, ognuno con punti di forza e punti deboli particolari e caratteristiche uniche, oltre a obiettivi e priorità differenti.

La super-violenza, nonostante tutto, continua ad affascinare il grande pubblico, soprattutto quando viene gestita in modo intelligente.

Per un parere definitivo, comunque, dovremo aspettare fino al prossimo autunno.

GRAFICA SENZA PARAGONI

È quella che regalerà la nuova scheda Monster 3D II ai suoi possessori. Si tratta dell'ultima nata in casa Diamond, la naturale evoluzione di quella Monster 3D che negli ultimi mesi ha guadagnato la posizione di scheda acceleratrice 3D più venduta nel mondo. La Monster 3D II utilizzerà il nuovo processore Voodoo II di 3Dfx, e garantirà prestazioni inimmaginabili per l'attuale generazione di schede 3D. Verrà equipaggiata con 8 MB di memoria, che consentiranno di giocare ai maggiori successi (*Quake II*, *Tomb Raider 2*) con una risoluzione grafica di 800x600, invece degli attuali 640x480.

Potremo trovarla nei negozi questa primavera, a un prezzo che si aggirerà intorno al mezzo milione.



COMMANDO CORAZZATO





Da Eward Kilham, sviluppatore di *X-Wing vs TIE Fighter* e co-programmatore di *Mechwarrior 2*, arriva un nuovo gioco che promette veramente bene: *Armor Command*. Questo titolo è ambientato nello spazio esterno nell'anno 2910 e presenta ben quarantotto livelli diversi di azione e di guerriglia contro una razza aliena, il tutto in perfetto stile tridimensionale.

Il giocatore è ai comandi di vari mezzi futuristici dotati di armi di ogni tipo e deve aprirsi la strada tra le linee nemiche distruggendo tutto quello che gli capita sotto il naso (virtualmente parlando).

Armor Command, tra le altre cose, presenta diversi angoli di visuale selezionabili dall'utente, il completo supporto via rete di Directplay della Microsoft per giocare anche in quattro (sia dalla parte dei terrestri che da quella degli alieni), sezioni di combattimento strategico tridimensionale che si evolve attraverso i capitoli di una storia complessa e variabile a seconda dei risultati, missioni di addestramento per comprendere fino in fondo i meccanismi di gioco e una grafica curata nel dettaglio, dal sistema planetario al singolo mondo, con miniere, risorse e altre caratteristiche interessanti da trovare e sfruttare per far prosperare il proprio esercito e indebolire quello nemico.

Il gioco, sotto etichetta Take 2 Interactive, dovrebbe essere disponibile entro breve.

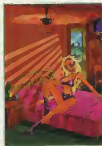
ANCORA UNA VOLTA SULLA BRECCIA...

Un nuovo gioco di strategia? Sì, ma in cui il nostro compito sarà quello di comandare dei piccoli soldatini di plastica verde, proprio come quelli con cui giocavamo da piccoli. L'idea originale che sta alla base di *Army Men* utilizzata dalla 3DO ci fa tornare indietro nel tempo. La casa produttrice assicura che non si tratta dell'ennesimo clone di *Command & Conquer*: in questo caso l'azione sarà meno distaccata e più frenetica, una sorta di mix tra Cannon *Fodder* e *Micro Machines* (probabilmente ispirato a Toy Story). Non ci resta che aspettare il mese prossimo per dare un'occhiata più da vicino.

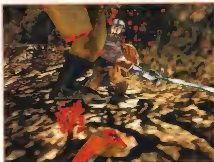


L'IMPERO DEL SESSO

La Take 2 ha recentemente annunciato la prossima uscita di *Lula – The Sexy Empire*, un'avventura in cui il nostro scopo sarà quello di sfruttare l'avvenenza della nostra compagna, Lula, appunto, per fare soldi con videocassette e servizi fotografici ad alto contenuto pornografico, arrotondando lo stipendio incastrando e ricattando i poveretti che si lasciano ammaliare dalla bellezza femminile. La grafica da "cartone animato" lascia il posto a sequenze in full motion video in cui ne succedono letteralmente di tutti i colori. Al di là della sua appetibilità per un pubblico ovviamente adulto, per quello che siamo riusciti a vedere il gioco non presenta particolarità o originalità di rilievo, nonostante pare abbia venduto 80.000 copie in Germania, patria della casa che lo ha sviluppato.



NE UCCIDE PIU' IL JOYPAD CHE LA SPADA





Possiamo fare alcune anticipazioni riguardo al 1998: primo, il successo di Lara Croft porterà a una serie interminabile di cloni di *Tomb Raider II*, secondo, tutte le software house, tranne la Eidos, si ribelleranno allo stereotipo della super-donna e sceglieranno soltanto "machos" come protagonisti dei prossimi giochi. La Interplay ha già cominciato questo "trend" e in *Die by the Sword* ha piazzato al comando del joystick dei giocatori un omone con tanto di baffi, armatura e spada. Naturalmente, è più appropriato come personaggio, se lo scopo è quello di sfidare a duello all'arma bianca un vero e proprio esercito di orchetti e troll. *Die by the Sword*, comunque, è il prossimo titolo del genere "avventura arcade" che vedremo sugli schermi del nostro computer.

Per quello che siamo riusciti a vedere finora, la particolarità più evidente di questo titolo è il sistema di controllo che permette di mirare con la propria spada in ogni direzione colpendo esattamente il punto del corpo del nemico che abbiamo scelto, amputando gambe e braccia o addirittura decapitando i nostri nemici. Tutto questo grazie al "clic" del pulsante del mouse, con un sistema che non è dissimile da quello utilizzato nei giochi di golf, in cui si determina direzione e potenza del colpo e poi si colpisce la pallina. L'anatomia dei personaggi viene rispettata, quindi tutto ciò che si può fare con le articolazioni di un corpo umano è a nostra completa disposizione.

Il combattimento è sicuramente il punto centrale del gioco (con un'opzione di "sfida"), anche se le sei caverne ricche di mostri, ognuna leggermente diversa dalle altre, non presentano soltanto scontri ma anche rompicapi che possono determinare la nostra sopravvivenza in punti più avanzati dell'avventura. Ad esempio, dopo aver osservato dei troll che stanno disponendo delle casse, possiamo decidere di saltar fuori e di farli a fettine (si fa per dire) con la nostra spada, oppure di nasconderci dentro una cassa vuota e di farci trasportare direttamente nel covo del nemico. Il sistema di intelligenza artificiale dei nemici è ben congegnato e non totalmente prevedibile: i goblin cercheranno di coglierci impreparati in un'imboscata, mentre i mostri dai lunghi tentacoli ci terranno a distanza per evitare i colpi della nostra spada. Il gioco non è ancora terminato e va sicuramente perfezionato dal punto di vista grafico, ma il sistema di combattimento, complesso al punto da richiedere ore di pratica prima di poterlo utilizzare al massimo delle potenzialità, fa veramente la differenza tra *Die by the Sword* e molti altri titoli di questo genere che non hanno particolari vette di originalità.

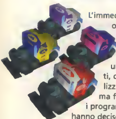




NEGLI ARTIGLI DELLE TENEBRE

L'Activision ha annunciato l'uscita di *Rise of the Shadowhand*, prima espansione del gioco *Dark Reign*. Il disco aggiuntivo presenterà 18 missioni per il singolo giocatore, più di una dozzina di nuove unità e nuove missioni cooperative per l'opzione multigiocatore. I giocatori su Internet (fino a otto) potranno sfidarsi con nuovi eserciti e campi di battaglia. Sarà possibile creare i propri territori con un editor apposito o unire le forze con gli amici per combattere i giocatori controllati dal computer.

MICROMACHINES IN 3 DIMENSIONI



L'immediatezza e il divertimento offerto dai titoli precedenti di *Micro Machines* sono senza dubbio fuori discussione, caratteristiche assicurate da una giocabilità senza precedenti, da idee originali e da una realizzazione tecnica senza fronzoli ma funzionale. Per il terzo capitolo i programmatori della Codemasters hanno deciso di aggiungere più...profondità: infatti, le gare si svolgeranno in un ambiente tridimensionale e non più con la classica visuale dall'alto. Tutte le difficoltà che abbiamo incontrato in *MM1* e *MM2* vengono accentuate grazie alla sapiente programmazione che tende, sadicamente, a nascondere ostacoli e buchi dietro giochi di prospettiva e ci costringe a rimanere sempre sul chi vive. Questo non significa che le piste siano ingiocabili o insuperabili, o che questi giochi di camera impediscano un'azione rapida e divertente, altrimenti questo titolo non avrebbe avuto nessuna speranza di successo, soprattutto se paragonato ai suoi predecessori. Per quella che è stata la nostra breve esperienza, possiamo dire che la genialità del design dei livelli, caratteristica tipica dei titoli precedenti, è stata mantenuta elevata anche in questo sequel 3D: le situazioni sono, come sempre, esilaranti e i bonus e le auto segrete nascoste nei vari livelli del campionato a giocatore singolo, aggiungono senza dubbio longevità e profondità di gioco.
L'originalità del titolo è presente persino nella schermata delle opzioni, in cui dovremo guidare la nostra auto fino a raggiungere la modalità desiderata, scegliendo fra vari bivi che portano a conclusioni differenti, mentre un pubblico di micro-persone applaude il nostro passaggio. Forse l'aggiunta di power-up è stata un po' eccessiva: se i carri armati, nei precedenti titoli, potevano fare fuoco (e tornano anche in questo sequel), tutte le altre auto possono raccogliere bonus che aggiungono enormi martelloni, razzi, artigli estendibili e altre amenità simili in perfetto stile da cartone animato: ognuno di questi bonus può essere utilizzato soltanto tre volte e il giocatore può decidere di disattivare questo sistema prima di ogni gara, tuttavia a nostro parere non è esattamente questo lo spirito di *Micro Machines*. Tutti gli elementi caratteristici che hanno reso grandi i due capitoli precedenti sono presenti anche in *Micro Machines V3*, quindi probabilmente non c'è di che preoccuparsi. Se l'azione di gioco rimane frenetica e le gare a più giocatori vengono presentate come siamo abituati a vederle, sicuramente l'aggiunta di bonus e di una terza dimensione non potranno fare altro che aumentare il divertimento che ci aspettiamo da una saga che ha fatto storia su tutte le piattaforme.



QUAL È IL SENSO DELLA VITA

È a questa domanda che cercano di rispondere i Monty Python con *The Meaning of Life*, terzo gioco interattivo su CD-ROM della serie sotto etichetta Take 2 Interactive Software, dopo *Complete Waste of Time* e *The Quest for the Holy Grail*. Il giocatore potrà muoversi a 360° in diversi ambienti e dovrà risolvere alcuni quesiti e rompicapi per sapere, infine, qual è il vero Senso della Vita. Naturalmente il gioco è molto simile alla pellicola cinematografica omonima e ripropone alcuni degli sketch più divertenti del gruppo di comici inglesi che comprende John Clees, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones e Michael Palin.



L'OCCHIO DEI QUEEN

Sicuramente in questo periodo gli sviluppatori di videogiochi si vedono costretti a dover inventare le trovate più originali e curiose per ritagliarsi uno spazio in un mercato che è sempre più inflazionato e concorrenziale; tuttavia, un videogioco ispirato a una rock band è qualcosa di davvero originale! Eppure, eccolo qui: Queen: *The Eye*, un videogioco realizzato dalla Queen Multimedia in collaborazione con la EMI Music, che ci vede protagonisti nel ruolo di Dubroc, un eroe in cerca di avventure, in un non lontano futuro in cui la società viene controllata da *The Eye*, una superintelligenza artificiale maligna. Di fatto, si tratta di un'avventura tridimensionale in tempo reale con un'ambientazione tutta particolare.

CARRI ARMATI NEL FUTURO

In un oscuro futuro in cui un sistema di computer guida un gruppo di macchine e di zombi alla conquista del mondo, uno sparuto pugno di rinnegati continua a combattere per la libertà: la loro arma segreta è un nuovo tipo di carro armato guidato da un pilota molto particolare. *Recoil*, questo il nome del nuovo titolo Virgin, è uno sparatutto 3D che ci vedrà all'opera ai comandi del Battle Force Tank, un veicolo rapido e molto versatile equipaggiato con armi di tutti i tipi. Dovremo superare ben 30 livelli diversi con missioni di ogni tipo e contro di noi si schiereranno carri armati controllati dal computer nemico. Per nostra fortuna, potremo trovare oltre 20 tipi di armi terrificanti: da cariche esplosive a missili controllati a distanza, da laser che rimbalzano sugli angoli a bombe che creano sabbie mobili e crateri. Il gioco supporta le schede acceleratrici 3D ma non necessita del loro operato per girare su un computer di configurazione media, e supporta il gioco multiutente fino a otto giocatori.





DI NUOVO DUNE





Sono poche le software house che possono vantarsi di aver creato un intero nuovo genere di videogiochi, e i programmatori della Westwood Studios sono fra questi fortunati: molti dei nostri lettori ricorderanno *Command & Conquer*, ma chi segue il mondo dei videogiochi da diversi anni non potrà essersi perso il capostipite di questo genere: *Dune 2 - Battle for Arrakis*. Ora quel glorioso gioco è stato aggiornato e reso più attuale sotto il titolo di *Dune 2000*. Naturalmente non si tratta soltanto di un adattamento, ma di un vero e proprio sequel con moltissime innovazioni dal punto di vista grafico e sonoro. *Dune 2000* presenta anche un'opzione multigiocatore tramite LAN, rete o Internet (grazie al programma dedicato della Westwood).

L'aggiornamento delle missioni renderà imperdibile il titolo sia per i neofiti che per i veterani del genere. La grafica sarà completamente aggiornata con mezzi, uomini, fondali e ambientazioni completamente ridisegnati, oltre all'aggiunta di fumo, trasparenze ed effetti di esplosioni; tra una missione e l'altra, potremo goderci scene animate riprese direttamente dal film (di David Lynch, con Kyle McLachlan e Sting) e altre prodotte in casa appositamente per il gioco. Il giocatore potrà prendere il controllo di una delle tre case nobiliari presenti sul pianeta e portare a termine le 27 missioni completamente riprogettate (nell'originale, erano meno di 10). *Dune 2000* dovrebbe uscire per PC entro maggio di quest'anno.

ALL'ALBA DEL MONDO



Dawn of War, nuovo gioco di strategia della Virgin, ci rimanda indietro ai tempi degli uomini di Neanderthal, al controllo di un gruppo di cavernicoli che devono combattere contro le numerose tribù rivali tentando disperatamente di rimanere in cima alla catena alimentare e di non diventare preda di qualche dinosauro. Sarà necessario costruire nuove strutture, inventare armi migliori e tecnologicamente (si fa per dire) più avanzate, oltre che ingraziarsi il favore degli dèi grazie all'aiuto degli sciamani, personaggi fondamentali per qualunque battaglia.
Si possono persino catturare, addestrare e utilizzare in combattimento dinosauri di ogni tipo, in modo da prevalere sui cavernicoli nemici.
Il gioco, tuttavia, non è tutto composto da combattimento: ogni tanto è necessario fermarsi per porre alla nostra attenzione il problema della stagione degli amori e della procreazione.
In questo modo sarà possibile aumentare la nostra popolazione e i rituali di accoppiamento sono importanti, poiché i nuovi nati avranno abilità istintivamente simili a quelle dei genitori coinvolti.
Se soltanto le cose fossero così semplici nella vita reale!
Il gioco presenta trenta livelli differenti tanto pieni di pericoli e di dinosauri da far sembrare *Jurassic Park* un giro turistico di un parco giochi per bambini, e tre sistemi di magia: la Magia della Morte dei Sauri, la Magia del Cielo dei Cro-Magnon e la Magia della Terra dei Neanderthal, ognuno dei quali offre incantesimi con effetti diversi.
Ogni nuovo livello, inoltre, introduce nuove abilità, incantesimi e tecnologie.
Maggiori notizie le avremo entro maggio.

NUOVI LIVELLI PER DUNGEON KEEPER

La Bullfrog ha ultimato i preparativi per *Deeper Dungeon*, una espansione per il mitico *Dungeon Keeper*. Chi ha trovato troppo corti i 20 livelli (più qualcuno "segreto", a dire il vero...) dell'edizione originale, potrà rifarsi con questo CD contenente ben 15 nuovi livelli per il giocatore singolo e altrettanti per da provare in modalità multigiocatore. Purtroppo, l'unico limite di *Deeper Dungeon* è che non racchiude nessuna novità; chi si aspettava nuovi mostri, nuovi incantesimi e nuove sale da aggiungere alla proprie Prigioni dovrà accontentarsi di semplici, divertenti livelli aggiuntivi.

UN AGGRESSORE CON LE ALI





Per molti simulatori di volo il problema è scegliere tra capacità grafiche e giocabilità: più alto è il livello di dettaglio e più bassa sarà la velocità dell'azione sullo schermo. A quanto pare, la Virgin Interactive è riuscita a creare un simulatore di volo di combattimento, *F16 Aggressor*, in grado di fornire una buona rapidità di gioco e anche un livello di dettaglio grafico al passo con i tempi. Gli sviluppatori della GSI assicurano che si tratta dell'esperienza più realistica possibile senza salire effettivamente su un caccia dell'aviazione militare. Il gioco presenta 40 missioni di combattimento divise in quattro campagne ambientate in Africa. Il sistema di Intelligenza Artificiale è stato studiato appositamente per poter sviluppare missioni diverse tra loro con nemici quali altri aeroplani, elicotteri, treni, navi, con obiettivi come la distruzione di strade, di edifici o di altro ancora. Sembra che, per motivi di Sicurezza Nazionale, alcuni particolari del modello di volo siano stati rimossi perché troppo simili a quelli reali: ad esempio, il modello di volo è il più realistico mai visto su un PC (almeno fino all'uscita di *Falcon 4.0* della Microprose). La risoluzione grafica, su un Pentium II a 266 MHz, raggiunge persino i 1280x1024 pixel con colori a 32 bit. Le missioni, infine, sono state realizzate con foto satellitari del Madagascar, del Marocco e dell'Etiopia. Questo gioco, in uscita nel secondo trimestre dell'anno, potrebbe effettivamente rappresentare una nuova tappa nell'evoluzione dei simulatori di volo casalinghi, sempre che riesca a mantenere tutte le straordinarie promesse fatte durante lo sviluppo.

COMMANDO DI ALLEATI



Commandos: Behind Enemy Lines è il nuovo titolo della Pyro Studios, un gioco che unisce elementi di strategia e d'azione in quella che è stata definita dagli sviluppatori come "tattica in tempo reale". Il giocatore verrà trasportato nella Seconda Guerra Mondiale in cui dovrà prendere il comando di alcune operazioni di commandos alleati per distruggere le installazioni e le unità dell'esercito tedesco. Gli uomini controllati direttamente da noi costituiranno l'unità di commando che aumenterà di esperienza con il passare delle missioni, sempre più difficoltose. Dovremo studiare con attenzione i movimenti del nemico per completare ogni compito che ci viene affidato e avremo ampio potere decisionale sulle tattiche da utilizzare. Ogni uomo, inoltre, ha una sua personalità e capacità particolari e a seconda di tali abilità potremo decidere se utilizzare certe armi o esplosivi oppure se utilizzare certe azioni particolari come usare mezzi di terra, di mare, anfibi o aerei, se farci paracadutare sul posto, se scalare una montagna o tuffarci nel mare per sfuggire al nemico. Le strutture e le truppe nemiche cercheranno in ogni modo di impedire al giocatore di portare a termine il suo compito grazie a un sofisticato sistema di intelligenza artificiale che fornisce agli uomini sensi reali e determinate capacità di attenzione a seconda della personalità e delle abilità personali. Le missioni avranno luogo in quattro differenti locazioni geografiche: dai fiordi norvegesi al deserto del Nord Africa, dalle spiagge della Normandia al Reno. Le 24 missioni appariranno in alta risoluzione in un ambiente 3D, in visuale isometrica, con accurati modelli di oltre 200 edifici, veicoli e armi originali della Seconda Guerra Mondiale, di cui più di cinquanta veicoli, strutture e truppe nemiche con effetti d'ombra, rotazione a 360° e luci. Il gioco uscirà tra breve sotto etichetta Eidos Interactive.

SALVIAMO IL SOLE

Sign of the Sun è un'avventura grafica molto particolare. Nonostante la grafica sia senza dubbio superata e obsoleta, abbiamo notato che questo gioco nasconde una trama molto ricca e particolareggiata. Se quindi siamo alla ricerca di un'avventura divertente e senza troppe pretese, non disponiamo di un computer dell'ultima generazione, e soprattutto siamo disposti a perdonare una grafica non troppo ricca, *Sign of the Sun* fa al caso nostro. Per maggiori informazioni, è possibili contattare il distributore italiano, 3D Planet, al numero 02/861484.







MACCHINE DEL MESE

Strabilia House 200

• PRODUTTORE: Strabilia srl **• TELEFONO:** 0587/730993 **• PREZZO:** L. 1.900.000

Se stiamo cercando un computer potente e molto economico, lo Strabilia House P200 potrebbe essere la giusta soluzione. La struttura esterna del PC è del tipo minitower, a sviluppo verticale, da posizionare a fianco del monitor sulla scrivania. È caratterizzato da un buon design e sulla parte frontale troviamo due alloggiamenti liberi (oltre a quelli utilizzati per il lettore CD e per il lettore di dischetti), le spie di accensione e utilizzo del disco e i tasti di accensione e riavvio, leggermente incavati nella struttura per evitare che vengano accidentalmente premuti.
Dentro lo Strabilia troviamo un processore Pentium 200 MMX (capacità di accelerare le funzioni multimediali), 32 MB di memoria del tipo EDO e un buon disco EIDE da 2,5 GB.
Il CD-ROM di Philips è robusto e silenzioso; le prestazioni sono ottime (24 x) anche se leggermente al di sotto della media di questa categoria. La tastiera, della nota azienda Trust, predisposta per Windows 95, è dotata di un comodo poggiapolsi che possiamo eventualmente smontare nel caso risulti troppo ingombrante. La scheda video è la diffusissima S3 Trio 64 con 2 MB di memoria video che presenta prestazioni accettabili per i normali applicativi dell'ambiente Windows 95, mentre risulta assolutamente insufficiente per la grafica in 3D.
La scheda audio a 16 bit ha dato risultati nella media ed è fornita con una coppia di case, un paio di cuffie e un microfono da tavolo. La dotazione software proposta da Strabilia è veramente ottima; a parte il sistema operativo di Microsoft troviamo Web Translator, che permette di tradurre le pagine di Internet in varie lingue.
Per il disegno tecnico troviamo Acroplis, CalcioMania è una guida allo sport più amato in Italia e con *La mia biblioteca* e *La mia videoteca* possiamo catalogare facilmente i nostri libri e le nostre videocassette. Infine, troviamo i due titoli più interessanti: l'enciclopedia Multimediale Rizzoli e il programma per il disegno tridimensionale Simply 3D della Micrografx.
Pur non essendo compreso nell'offerta un modem, Strabilia ha incluso nel PC un abbonamento ad Internet per un anno con il fornitore di servizio Infomark. Il monitor della Funai da 14 pollici in dotazione non è stato testato; purtroppo, è invece giunto in redazione un monitor molto bombato, dalle caratteristiche piuttosto scadenti che presentava un'immagine sfocata e traballante. Quello in dotazione dovrebbe avere prestazioni migliori.
Le condizioni di garanzia offerte da Strabilia sono di tutto rispetto: per un anno dall'acquisto del PC avremo diritto all'assistenza a domicilio.
Dunque, l'House 200 si propone come un prodotto dalle buone prestazioni (grazie ad una componentistica di tutto rispetto), corredato di molti titoli software, a un prezzo davvero molto interessante.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Pentium 200 MHz MMX
Memoria: 32 MB, EDO
Disco rigido: Samsung 2,5GB
CD-ROM: Philips 24X
Scheda video: S3 Trio 64 con 2MB di memoria
Monitor: Funai 14 pollici
Scheda Audio: Concord ALS100+

PRO E CONTRO
Pro: Prezzo molto contenuto e buone prestazioni
Contro: Scheda audio non tra le migliori. La scheda video non è sufficiente per i giochi 3D.

VALUTAZIONE GIOCHI
TOMB RAIDER 2 : DISCRETO
ULTIM@TE RACE PRO: SCADENTE
AGE OF EMPIRES: OTTIMO



Computer Union Family 200MMX M4H20

• PRODUTTORE: Computer Union **• TELEFONO:** 011/4034828 **• PREZZO:** L. 2.650.000

Già nel nome troviamo qualche indicazione sulle caratteristiche di questo PC: il Family 200 è destinato a chi cerca un PC per giocare e lavorare a casa. Il minitower, è solido e robusto. Al suo interno, batte un Pentium 200 MMX che permette di raggiungere prestazioni di tutto rispetto, affiancato da 32 MB di memoria e centrale. Il disco fisso da 2,1 GB è buono, ma rappresenta il taglio minimo che conviene acquistare oggigiorno. Oltre al processore, troviamo la famosa Matrox Mystique, una delle più diffuse e apprezzate schede video, che grazie alla sua tecnologia e ai 4 MB di memoria può raggiungere elevate prestazioni anche nella grafica 3D e permette di visualizzare 16 milioni di colori anche alle risoluzioni più alte.
La scheda audio ESS a 16 bit ha prestazioni che rientrano nella media; le casse sono collegate al monitor, buone ma non potentissime.
Con questo PC, la Computer Union ha deciso di includere una vera cascata di programmi per coprire un po' tutte le esigenze. Oltre all'immancabile Windows 95 è stato incluso anche Microsoft Word 97 per il trattamento dei testi e la "mini-suite" Works 4.0.
Per la creazione, elaborazione e gestione delle immagini e dei disegni possiamo utilizzare Corel Draw 6 che comprende al suo interno una foltissima libreria di immagini già pronte da poter inserire nei nostri documenti. Per la ricerca o lo studio, troviamo la bella enciclopedia Zanichelli 97 e l'antologia multimediale della letteratura italiana (e dizionario) Devoto-Oli.
Inoltre, potremo provare subito un atlante stradale e un programma per creare sistemi per il Totocalcio e il Totogol. Infine, per noi videogiocatori, è stato inserito nel corredo anche *POD*, un gioco di corse della Ubisoft un po' datato ma apprezzabile, uno dei primi a sfruttare la tecnologia MMX. *POD* riesce a risultare attuale e divertente nonostante l'età in quanto continuano a uscire nuove piste e nuove macchine, che è possibile trovare puntualmente sul nostro CD.
Nella configurazione hardware non è compreso il modem per il collegamento a Internet, anche se con il PC viene regalato un collegamento alla Madre delle Reti con il fornitore di servizio Union On Line.
Il monitor LG da 15 pollici è davvero ottimo, sia nel design che nella resa delle immagini. La qualità è ottima, i controlli sono digitali e mostrano a video le regolazioni, anche la messa fuoco è buona. Davvero un buon componente; tra le sue varie funzioni troviamo anche la possibilità di ingrandire o rimpicciolire l'immagine a video con un comodissimo tasto di zoom.
La manualistica è completamente in italiano, e guida l'utente alle prime fasi dell'avvio del PC. In sostanza, questo PC ha un ottimo rapporto tra prezzo e prestazioni, considerando i buoni componenti di cui è composto, il software fornito e la cura nei dettagli.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Pentium 200MHz MMX
Memoria: 32 MB EDO
Disco rigido: EIDE da 2,1GB
CD-ROM: LG CDR-8160B 24x
Scheda video: Matrox Mystique 220 con 4 MB
Monitor: LG 5D da 15 pollici
Scheda audio: ESS 1868 a 16 bit

PRO E CONTRO
Pro: Buon prezzo e componenti. Ottimo monitor.
Contro: Disco rigido un po' piccolo. Scheda audio non tra le migliori.

VALUTAZIONE GIOCHI
TOMB RAIDER 2: DISCRETO
ULTIM@TE RACE PRO: BUONO
AGE OF EMPIRES: BUONO



Veridian Millenium PII

• PRODUTTORE: Comtrade **• TELEFONO:** 02/66984140 **• PREZZO:** L. 3.500.000

È il PC più potente della rassegna di questo mese, molto curato sia nei componenti che nei dettagli, come dimostra il bel case di cui è fornito, a sviluppo verticale, è molto funzionale e permette altri quattro alloggiamenti oltre al lettore CD-ROM e al lettore di dischetti forniti di base.
Il processore che "batte" al suo interno è il velocissimo Pentium II di Intel che viaggia a 233 MHz. La scheda madre è una Asus (marca molto famosa) equipaggiata con 32 MB di memoria SDRAM, e si è dimostrata davvero molto veloce.
La scheda video è la nuovissima Exxtreme della Creative Labs, dotata di 4 MB di memoria video e del processore 3D Permedia 2. Questa scheda, oltre a ottenere buone prestazioni nella grafica 2D, si comporta particolarmente bene in ambienti tridimensionali. Particolarmente consigliata, dunque, per chi vuole ottenere ottimi risultati dai giochi che fanno un uso massiccio di grafica 3D.
Se le esigenza dovessero crescere nel tempo è prevista la possibilità di espandere la memoria fino a 8 MB, aumentando così la velocità e le prestazioni della scheda.
Il lettore CD-ROM di Pioneer è un 24 x che raggiunge buone prestazioni. È dotato di un nuovo sistema per l'inserimento del CD: invece del solito carrello estraibile, troviamo un sistema di agganciamento automatico del CD, per cui basta appoggiare e inserire per qualche centimetro il CD nella fessura e questo verrà automaticamente sistemato al suo interno.
Il sistema audio di questo PC è all'altezza degli altri componenti. La scheda è la famosissima AWE 64 di Creative Labs, in grado di raggiungere un'ottima qualità e di riprodurre fino a 64 "voci" o "strumenti" contemporaneamente. Oltre a risultare ideale per godere appieno del sonoro dei nostri giochi, è molto indicata per chi vuole suonare utilizzando il PC. Ad esempio, è possibile attaccare una tastiera al PC e suonare utilizzando basi musicali già pronte, mixando tutti i suoni con la AWE64. I più esigenti possono aumentare la memoria della scheda stessa per aumentare il numero di strumenti memorizzabili e la velocità di elaborazione dei suoni, fino a un massimo di 28 MB.
Proprio per sfruttare questo gioiello, il PC è fornito di un paio di casse amplificate da 120 W, molto interessanti.
Anche il monitor è di qualità: un 15 pollici di LG che presenta un'immagine nitida e a fuoco. Forse considerando la qualità e la potenza del PC e in particolare della scheda video, si potrebbe pensare di "upgradare" il monitor a un 17 pollici. Ricordiamoci che il monitor è uno dei componenti più importanti del nostro PC. Concludendo, le prestazioni di questo PC sono ottime, grazie alla qualità e alla tecnologia avanzata dei suoi componenti, che lo rendono adatto per ogni tipo di lavoro (o di gioco!).

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Intel Pentium II a 233 MHz
Memoria: 32 MB SDRAM
Disco rigido: Quantum Stratus da 3.2 GB
CD-ROM: Pioneer DRA015 a 24x
Scheda video: Creativ Labs Exxtreme con 4 MB
Monitor: LG 55i da 15 pollici
Scheda audio: Creative Labs Awe 64

PRO E CONTRO
Pro: Velocissimo e potente. Buono il prezzo.
Contro: Si può pensare di aumentare la memoria.

VALUTAZIONE GIOCHI
TOMB RAIDER 2: OTTIMO
ULTIM@TE RACE PRO: BUONO
AGE OF EMPIRES: OTTIMO



Elettrodata Silver 166

• PRODUTTORE: Gruppo Elettrodata **• TELEFONO:** 02/58031 **• PREZZO:** L.2.350.000

Il Pentium 166 MHz, per quanto abbastanza potente da svolgere senza problemi le più comuni operazioni sotto Windows, sta velocemente scomparendo dal mercato, quindi è possibile in questo periodo trovare offerte vantaggiose. Questo PC di Elettrodata è assemblato con componenti di qualità ma non troppo costosi, per ottenere un PC non molto potente ma sicuramente economico.
Il Silver è giunto in redazione con un minitower robusto, essenziale e... trasparente!
Il Pentium 166 MMX, come abbiamo detto, raggiunge prestazioni discrete; la scheda madre è equipaggiata con soli 16 MB di memoria: troppo pochi per poter utilizzare degnamente Windows 95. Considerano il basso prezzo di questi moduli, è consigliabile acquistare almeno altri 16 MB. La scheda video, una S3 Virge, è sufficientemente veloce per la grafica in 2D (per applicazioni come videoscrittura o foglio elettronico), ma risulta inadeguata per la grafica 3D. Il monitor è un LG da 15 pollici che incorpora un paio di casse amplificate da collegare alla scheda audio Adlib, una marca che fu tra le prime a produrre schede audio per PC. La resa d'immagine e la messa a fuoco del monitor sono molto buone.
Il lettore CD è un LG a 24 velocità che permette di copiare velocemente le informazioni dal CD al PC e di godere di filmati fluidi e senza interruzioni. Pur essendo la scheda madre predisposta per il nuovo standard USB che permetterà di collegare in serie un gran numero di periferiche un unico connettore, non erano presenti i cavi e i connettori per questa tecnologia.
Il pacchetto software fornito comprende il sistema operativo Windows 95 e pochi altri programmi di scarso valore: una collezione di salvaschermo e un programmino per creare biglietti da visita e d'auguri. Il Silver è un computer adatto al lavoro d'ufficio, ma non molto indicato per chi vuole ottenere il massimo delle prestazioni.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Pentium 166MHz MMX
Memoria: 16 MB
Disco rigido: 2.5 GB Samsung UltraDMA
CD-ROM: LG CDR a 24x
Scheda video: S3 Virge con 2MB
Monitor: LG 5D da 15 pollici
Scheda audio: Adlib 16 bit 3D

PRO E CONTRO
Pro: Ottimo monitor e ottimo prezzo
Contro: Non molto veloce. Memoria insufficiente.

VALUTAZIONE GIOCHI
TOMB RAIDER 2: MEDIOCRE
ULTIM@TE RACE PRO: MEDIOCRE
AGE OF EMPIRES: DISCRETO



Giochi del mese

Ogni mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona dieci fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese ci conviene passare anche da queste parti. Potremmo scoprire che il gioco dei nostri sogni esiste e attende solo che lo togliamo da uno scaffale.

FIFA '98

Casa: EA Sport **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 89.000



Cos'è *FIFA '98*? Semplicemente, il miglior modo di attendere i Mondiali di Francia '98! Ogni appassionato della sfera a scacchi bianchi e neri (cioè, il 99% degli italiani!) potrà vivere l'emozione di portare una qualsiasi squadra, dall'Uganda al Brasile, dalle qualificazioni alla finale di Parigi. Ma anche una squadra italiana dal fondo della classifica a sfidare le vette del campionato italiano!

JEDI KNIGHT

Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99 900



Tutti Cavalieri Jedi con il nuovo gioco della LucasArts, in cui impersoneremo un giovane discepolo che deve imparare l'arte del combattimento con la spada laser come Luke Skywalker nella trilogia cinematografica di "Guerre Stellari". Il nostro eroe dovrà lottare contro una miriade di mostri di ogni tipo e guardie imperiali fino a scoprire il segreto della Valle degli Jedi. Strada facendo, dovrà anche vedersela con una serie di Cavalieri Jedi Oscuri da brivido, ognuno con un'abilità diversa. E potremo anche scegliere di passare al Lato Oscuro...

QUAKE 2

Casa: Activision **Distributore:** Software&Co **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 99.000



Finalmente è arrivato! Il seguito di quello che è stato da molti giudicato come il migliore gioco di tutti i tempi, ovvero il mitico *Quake 2* della id. Nuovi livelli, sempre più articolati e intricati, nuovi mostri, ancora più pericolosi e violenti, nuove armi, decisamente più letali, e soprattutto una nuova veste grafica che sfrutta le potenzialità delle schede grafiche accelerate. Un capolavoro, che soffre solo della mancanza della possibilità di giocare in cooperativa.

TOMB RAIDER 2

Casa: Eidos **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.000



Lara is back! Forse il personaggio più amato dai videogiocatori di tutto il mondo, la splendida brunetta della Eidos è tornata in *Tomb Raider 2*, in cui dovrà esplorare livelli sparsi in tutto il mondo, dalla splendida Venezia ai monasteri tibetani. Oltretutto, Giochi per il Mio Computer ha già pubblicato la soluzione completa di *Tomb Raider 2*, quindi non ci sono più scuse per non partire per l'avventura!

CURSE OF MONKEY ISLAND

Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753031 **Prezzo:** 99.000



Senza ombra di dubbio, *Curse of Monkey Island* è una delle avventure più interessanti, divertenti e giocabili che possono albergare nei nostri hard disk in questo inizio d'anno. Dovremo rivestire per la terza volta i panni del più sfortunato e imbranato apprendista pirata della storia dei videogiochi, e aiutarlo a conquistare l'amore della bella Elaine, "insidiata" dal cattivone di turno, LeChuck. Voodoo, battaglie navali, statue d'oro, incontremo tutto questo e molto altro ancora prima di poter coronare i nostri sogni d'amore!

AGE OF EMPIRES

Casa: Microsoft **Distributore:** Microsoft **Telefono:** 02/703921 **Prezzo:** 89 900



Senza ombra di dubbio, *Age of Empires* è uno di quei giochi che quando catturano l'attenzione, ci tengono attaccati al monitor per lunghe sere e notti! Dovremo prendere le redini di uno dei grandi Imperi del passato, dagli Assiri agli Egizi, e condurlo dall'Età della Pietra fino all'invenzione della scrittura, del primo sistema economico basato sul commercio evoluto e del metodo per lavorare il ferro. Naturalmente, non saremo soli, e dovremo vedercela con una moltitudine di Imperi concorrenti.

BLADE RUNNER

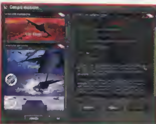
Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** L. 99.000



L'avventura ideale per gli amanti della fantascienza: nonostante il film originale sia uscito più di un decennio fa, la Westwood è riuscita ha ricreare un'atmosfera davvero coinvolgente, che ricrea il "feeling" del film di Ridley Scott. Dovremo impersonare un Blade Runner, ovvero uno di quei poliziotti che hanno il compito di rintracciare e eliminare (in gergo, "ritirare") gli androidi che riescono a introfularsi nelle città umane. *Blade Runner* dimostra la propria superiorità anche nei finali: è possibile completare il gioco in più di dieci modi diversi!

F-22 AIR DOMINANCE F.

Casa: DID **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/874111 **Prezzo:** 99.000



Probabilmente, uno dei migliori simulatori di volo esistenti attualmente. Sicuramente, il più completo tra quelli che simulano l'F-22, il caccia statunitense ancora in fase di progettazione in grado di viaggiare a velocità superiori a quella del suono, pur rimanendo praticamente invisibile a radar e sensori termici. Grafica da urlo e giocabilità spettacolare rendono *F-22 Air Dominance Fighter* il simulatore di volo più interessante al momento – almeno, fino all'uscita dell'attesissimo *Falcon 4.0* della Microprose.

WING COMMANDER V

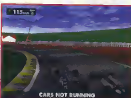
Casa: Electronic A. **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 99.900



La saga di *Wing Commander* prosegue senza risentire degli anni passati sul nostro PC, ma anzi traendo un rinnovato vigore dagli ultimi ritrovati tecnologici. Il quinto episodio infatti sfrutta a fondo le schede grafiche accelerate, e il risultato finale è un simulatore spaziale che non teme confronti. Tra l'altro, gli sviluppatori del gioco hanno deciso di eliminare in *Wing Commander Prophecy* la maggior parte dei filmati interattivi presenti nel precedente episodio, sottolineando i duelli tra caccia spaziali piuttosto che i filmati.

FORMULA 1 RACING

Casa: Ubi Soft **Distributore:** 3D Planet **Telefono:** 02/861484 **Prezzo:** 89.000



Dato che *Grand Prix 2* della Microprose sta mostrando qualche segno di invecchiamento, soprattutto per quello che riguarda il sistema grafico, quale modo migliore di iniziare a seguire il Campionato di Formula 1 con questo eccezionale e preciso, anche se molto complesso, simulatore della Ubi Soft? *Formula 1 Racing* riesce a imporsi su tutta la concorrenza, da *Formula 1 '97* della Psygnosis al recentissimo *CART Precision Racing* della Microsoft, grazie a una grafica eccezionale e curata nei minimi dettagli, ma soprattutto grazie al realismo che lo contraddistingue.



UNA FAVOLA DI GIOCO





Costa Mesa, Los Angeles; è proprio qui, negli uffici della Squaresoft che si sta preparando l'evento videoludico dell'anno: Final Fantasy VII sta arrivando sui nostri PC, e tutto cambierà per sempre.





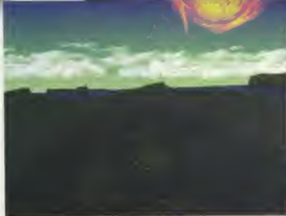
Chi ha già sentito parlare di *FFVII* sicuramente, insieme a questo nome, ha sentito quelli di "Sony" e di "PlayStation", dato che stiamo parlando probabilmente del miglior gioco mai uscito per questa piattaforma, con ben 5 milioni di copie vendute (cifra che, tra l'altro, è in continuo aumento). Se consideriamo che si tratta soltanto del "settimo" capitolo di una saga più vasta, oltretutto l'unico che avrà una distribuzione ufficiale in Europa, si tratta indubbiamente di un grande risultato.
I puristi del gioco per computer, tuttavia, dovranno frenare il moto di indignazione, poiché non si tratta del tipico gioco per console, ma di un'avventura estremamente avvincente che utilizza un sistema di combattimento moderno, rapido e intuitivo, con una vasta gamma di incantesimi pirotecnici e una serie di "sottogiochi" che sintetizzano tutte le caratteristiche migliori e più divertenti degli altri generi videoludici, oltre a rivitalizzare e a rendere accessibili anche ai non esperti certi aspetti tipicamente da gioco di ruolo, come una gestione approfondita dei dialoghi e il meticoloso e continuo miglioramento del proprio personaggio.

IL PROBLEMA DELLA TRADUZIONE

E chi sono i geni che porteranno questo successo incredibile sullo schermo dei nostri computer casalinghi? Naturalmente, i cervelloni della Squaresoft, responsabili della produzione e del marketing dei prodotti della Square Co. nel Nord America. Forse non sono in molti, qui in Occidente, ad aver sentito parlare della Square, ma non esageriamo quando diciamo che la Square sta al Giappone come la id Software (le menti che hanno creato *Doom* e *Quake*) sta agli Stati Uniti. E sono proprio loro che tradurranno *FFVII* su PC (la Eidos Interactive ha annunciato di aver acquistato i diritti per la distribuzione del gioco sul mercato europeo e americano). Non sarà certamente un compito facile, considerato che il titolo originale è stato scritto appositamente per PlayStation e che il codice del programma non è stato progettato per conversioni. Infatti, il processo di riscrittura completa del programma è iniziato circa un anno fa (per avere un termine di paragone, basta pensare che la versione originale PlayStation ha richiesto più di



I personaggi tri[illegible] ti ridisegnati per la versione PC, ch[illegible] fiche accelerate



Gli incredibili scenari di questo titolo fanno capire come mai *Final Fantasy VII* abbia ottenuto un successo così completo in Giappone e negli States.

un anno per la creazione, con una squadra di circa 100 persone al lavoro). Il team di "traduzione" comprende una persona della squadra originale giapponese, ma si tratta comunque di un gioco molto vasto che ha richiesto tre CD su PlayStation (probabilmente, saranno quattro per PC), e contiene più di 60 minuti di video fondamentali per la trama, essendo parte integrante del gioco e la Square è riuscita a inserirli senza schermate di caricamento.

REALISMO, INNANZITUTTO

Ma cosa ha permesso a *FFVII* di raggiungere un tale successo? Sì, è vasto e realizzato in modo intelligente, ma tutto questo non basta per giustificare l'assurdo numero di copie vendute. Forse è riuscito a soddisfare il gusto del pubblico moderno; quello che infatti offre *FFVII* è un'immersione totale in un'atmosfera e una storia realizzate con la massima cura dei dettagli. Randy Fujimoto, Vice Presidente dello Sviluppo Prodotti della Square, crede che questo sia un elemento fondamentale «Sì, credo che i videogiocatori di oggi vogliano essere molto più coinvolti in quello che giocano. Per soddisfare i loro bisogni, dobbiamo sviluppare ogni personaggio in tutti i particolari».

IN TRE SI È IN COMPAGNIA

Obiettivo che, indubbiamente, la Square ha raggiunto. Il protagonista del gioco, tale Cloud Strife, ha un sacco di capelli biondi e si aggira sposta con una piccola armeria portatile; inoltre, può contare sull'aiuto di Tifa Lockhart (una ex-barista che ora si è unita al movimento dei combattenti per la libertà), di Aeris Gainsborough (una venditrice di fiori con poteri magici) e Garret Wallace, un tipo che ricorda un po' il gigantesco Mr. T del telefilm "A-Team", oltre a molti altri personaggi che si uniranno al giocatore. Esistono almeno due elementi che delineano la filosofia della Square di far entrare i giocatori letteralmente nella parte dei personaggi: in primo luogo, la trama di carattere ecologico e, inoltre, le relazioni tra i vari personaggi che si sviluppano nel corso del gioco, soprattutto il triangolo amoroso tra Cloud, Tifa e Aeris. Una bella telenovela, no? «Beh, probabilmente abbiamo pensato a un pubblico leggermente più maturo del solito», ammette Son Ton, programmatore della SquareSoft. Infatti, questa caratterizzazione adulta dei personaggi inevitabilmente coinvolge anche la sfera affettiva dei rapporti interpersonali – in particolare, alcuni dei dialoghi appaiono un po' strani se inseriti nel contesto di un'avventura fantasy. D'altronde, come dice Randy, «Se il gioco vende, allora va tutto bene». E, in fondo, ha ragione



DIVERSITÀ CULTURALI

Il personaggio di Garrett, oltretutto, viene caratterizzato in un modo un po' stereotipato, con una sorta di "accento del Bronx" da telefilm che ricorda alcuni serial televisivi americani degli anni '70 e '80. Ridicolo, se si pensa che è il capo dell'Avalanche, la "resistenza" che si dedica a combattere anima e corpo contro i piani megalomani della Shinra.

D'altra parte, è possibile rilevare "citazioni" più marcate. Il look generale di *FFVII* è sicuramente quello dei manga (fumetti) e degli anime (video) giapponesi (il design dei personaggi e gli effetti speciali sono davvero fuori dal comune!) il che, considerate le origini del gioco, non deve sorprendere più di tanto. Possiamo però trovare anche un certo "feeling" occidentale che controbilancia, in qualche modo, questa scelta stilistica, e che permette a fantascienza e fantasy di convivere in un mondo che avrebbe potuto essere immaginato da Jules Verne alla fine del secolo scorso. La maggior parte degli sviluppatori orientali non riesce a colmare il "gap" culturale e quindi non ha interesse a vendere i propri prodotti in Occidente. Questa "contaminazione" culturale, dunque, è effettivamente una scelta della Square con il chiaro intento di riuscire ad allargare gli orizzonti del prodotto. Randy Fujimoto infatti risponde: «Nel corso del tempo, ogni capitolo di *Final Fantasy* ha venduto più del precedente, e a noi sembra che il "bilanciamento culturale» sia stato un processo graduale e inevitabile. Inoltre, bisogna ricordare che quello che succede laggiù (in Giappone) dal punto di vista culturale, prima o poi arriva anche qui da noi (in Occidente). Nel campo delle meccaniche di gioco, del sistema di controllo o della trama, non ci saranno cambiamenti tra la versione originale e quella per PC. Invece di inveire contro la mancan-



Quando saremo coinvolti in un combattimento, potremo scegliere l'attacco che preferiamo per ogni personaggio del nostro gruppo di eroi.





za di originalità degli sviluppatori, noi pensiamo che un gioco realizzato in modo così perfetto (dopotutto è uno dei tre giochi che ha preso, nella storia della PlayStation, un "10" pieno come voto sulla nostra rivista "gemella" PlayStation Magazine) non vada cambiato in nessun particolare. A parte il fatto che chiediamo, ovviamente, una conversione che sia tecnicamente superiore all'originale. La grafica, ad esempio, è più accurata e colorata di quella PlayStation, dato che comparirà sui nostri monitor a una risoluzione superiore, e date le capacità dei PC moderni, tutto potrà muoversi in modo più rapido e fluido. Inoltre, i fondali saranno realizzati con più particolari e saranno aggiunti effetti speciali e trasparenze. Insomma, senza dubbio la Squaresoft sta sfruttando le capacità del PC per rendere il gioco ancora più bello (naturalmente, sarà possibile salvare più posizioni rispetto all'originale, limitato su PlayStation dalle schede di memoria) e il risultato finale supporterà le principali schede 3D in commercio, anche se non saranno necessarie per giocare – basterà avere un normale Pentium 166 MHz.

UNA PROFONDITÀ NASCOSTA

Abbiamo giocato a tre sotto-giochi, in vari stadi di sviluppo, ma tutti appaiono molto ben costruiti e dettagliati, e l'aggiornamento dello schermo è rapido e fluido. Uno di essi ci permette di vivere un inseguimento ad alta velocità attraverso uno sprawl industriale (gli "sprawl" sono gli ammassi urbani), dove è necessario colpire i motociclisti nemici con lunghe spade; un altro è basato sulle scommesse sulle gare di Chocobo (dei volatili tipici di tutti i giochi di *Final Fantasy*). Ma il più intrigante di tutti è senza dubbio un mini-gioco di guerra in tempo reale in perfetto stile *Command & Conquer*, in cui una montagna deve essere difesa dall'arrivo di truppe nemiche - il nostro compito è quello di sistemare uomini e macchine da guerra nei punti più strategici.
Naturalmente, si tratta di un gioco molto semplice, ma funziona alla perfezione, con elementi di tattica che possono influenzare notevolmente il risultato finale (certe truppe, ad esempio, sono più efficaci contro alcune unità nemiche piuttosto che contro altre) e il tutto è indicativo della cura con cui tutto *Final Fantasy VII* è stato realizzato.

MANO ALLE ARMI

Il sistema di combattimento, comunque, è stato senza dubbio l'elemento che ci ha colpito maggiormente: in pratica, si tratta di un sistema suddiviso in turni, anche se alla Square preferiscono chiamarlo "Sistema di Battaglie Attive a Tempo". Tutto accade simultaneamente, e i personaggi coinvolti hanno una barra di "tempo limite" che va diminuendo man mano che vengono portati a segno gli attacchi.





Il nostro eroe, Cloud Strife, è caratterizzato da una spiccata capigliatura bionda e da una serie di armi devastanti che porta con sé in ogni luogo.



Nei livelli avanzati del gioco, potremo scatenare incantesimi che oltre a essere devastanti e distruttivi, sono tra i più spettacolari mai visti su PC.

Quando finisce, bisogna passare il turno e quando si riempie nuovamente si può attaccare di nuovo. Abbiamo potuto dare un'occhiata alle magie "avanzate" e ai nemici più pericolosi che incontreremo nel corso dell'avventura, come l'arcinemico finale, Sepheiroth, o l'incantesimo più potente del gioco, "I Cavalieri della Tavola Rotonda" (si tratta forse della magia più spettacolare mai vista su un PC – e non stiamo esagerando!).
Ecco qual è la visione di Randy del combattimento di *Final Fantasy VII*: «In questo gioco volevamo realizzare delle scene di combattimento veramente epiche, dato che nei giochi precedenti il sistema era un po' noioso e lungo».
Possiamo dire senza alcun dubbio che ci sono riusciti. Naturalmente, l'immediatezza viene frenata dal fatto che esistono molti personaggi, ognuno caratterizzato da un abilità particolari e dal numero incredibile di opzioni che ci permettono di attuare qualsiasi tipo di tattica.
La maggior parte delle battaglie si svolge in zone predeterminate (come nel caso degli scontri con i mostri principali), ma è possibile incappare anche in incontri casuali e combattimenti imprevisti.
Il rischio è che tali combattimenti possano coinvolgerci nei momenti meno opportuni, quando magari siamo già stati feriti da altri nemici. Per quello che abbiamo potuto vedere, questi incontri casuali sono stati limitati al punto da tenerci "sul chi vive", senza per questo costringerci a uccidere mostri e nemici dietro ogni angolo.

UN GIOCO INTERMINABILE

Final Fantasy VII per PC uscirà intorno a maggio.
"La versione finale dovrebbe essere pronta per aprile" ci conferma Son Ton, "ma non vogliamo correre il rischio di commettere errori di nessun tipo".
Questa ci sembra davvero un'ottima idea - fin troppo spesso ci capita di vedere buoni giochi rovinati dalla fretta di uscire in anticipo.
Un'ultima, obbligatoria domanda: quanto è effettivamente grande *Final Fantasy VII*? Son Ton ci rivela che "mi ci sono volute settanta ore per completarlo dall'inizio alla fine. Ed è un gioco che conosco molto bene".
Sembra quindi che avremo pane per i nostri denti di avventurieri: inoltre, visto che esistono centinaia di "sotto-trame" che potremo incontrare solo casualmente, non è detto che una volta completato, *FFVII* finisca nel dimenticatoio; un esempio per tutti: per ottenere un particolare incantesimo, è necessario far accoppiare esemplari selezionati di Chocobo fino a ottenere un esemplare dorato che può viaggiare praticamente in qualsiasi punto del mondo di gioco – anche su terreni molto dissestati o scivolosi.
In sostanza, chi non ha mai giocato prima a *FFVII*, difficilmente lo completerà in meno di 150 ore di gioco reali.
Non male, non è vero?

Gmc



Ovviamente, ci capiterà più che frequentemente di doverci difendere da mostri si ogni tipo. Per fortuna, avremo al nostro fianco fidati compagni!







Non dovrebbe mancare molto al ritorno sui nostri monitor di quello che forse è l'eroe più ingiurioso e violento della storia dei videogiochi, il mitico Duke Nukem: vediamo dunque cosa ci riserva Duke Nukem Forever, ultimo capitolo della saga a lui dedicata.

Coraggio, fatti







Duke Nukem 3D è sicuramente lo sparatutto tridimensionale in prima persona che ha pestato più i piedi a *Doom*, *Doom II* e *Quake*, i capolavori del genere creati in successione dai geniacci della id. Ora che è uscito *Quake II*, non poteva farsi attendere un "nuovo capitolo" di *Duke Nukem*, in una veste grafica del tutto rinnovata. Sebbene la 3D Realms (la casa produttrice del gioco in questione) continui a migliorare il proprio sistema grafico 3D, il famoso "Prey", *Duke Nukem Forever* prende una comoda scorciatoia, visto che nella sua realizzazione si è preferito usare il sistema grafico di *Quake II*, sviluppato dall'avversaria Id Software: una decisione, questa, che non ha potuto fare a meno di suscitare un gran numero di polemiche.

STELLA TRA LE STELLE

Viste le dispute senza fine che, ora come ora e per tutto il 1998, hanno e avranno come nucleo il mercato degli sparatutto 3D (le uscite sono molte: si va dall'acclamato *Quake II* a titoli come *Daikatana*, *SiN* e *Half Life*, senza dimenticare *Riot* e *Evolva*, tanto per citarne alcuni), *Duke Nukem Forever* si è allontanato dalla luce dei riflettori; tuttavia, nonostante questo, siamo disposti a scommettere qualsiasi cosa che l'uscita di questo prodotto sarà attesa al pari di quella dei più importanti capolavori di quest'anno! Mentre il resto del mondo stava scoprendo *Doom*, circa quindici mesi dopo l'uscita del gioco della id, gli appassionati del settore furono catturati dalla comparsa nei negozi di *Duke Nukem 3D*, uno sparatutto 3D che riusciva a battere la concorrenza su tutta la linea: mappe più estese, mostri più grandi, armi più accattivanti e potenti, la presenza, non certo superflua, di un inventario, bonus di ogni tipo, trappole e, soprattutto, una scenografia interattiva. La 3D Realms mira a rendere il proprio sistema grafico "Prey" il migliore sulla piazza e, necessariamente, ha ulteriormente posticipato l'uscita dei titoli basati su di esso per ulteriori modifiche. Ma, al fine di saziare i desideri degli ansiosi gioca-

ammazzare



tori e assicurare al povero Duke una data di uscita certa, si è preoccupata di acquistare il sistema grafico di *Quake II* e di modificarlo in alcune sue parti, in modo da cominciare presto a distribuire *Duke Nukem Forever*, gioco che gli sviluppatori si augurano risulti, comunque, il migliore tra tutti. Almeno, tra tutti i titoli finora usciti...

Ma con il successo conseguito da *Quake II*, potrà *Duke Forever* aspirare alla corona di miglior sparatutto 3D? Di questo, ne è convinto Scott Miller, uno dei "padri" dell'eroe in questione, secondo il quale la Id sarebbe molto brava nel precedere la concorrenza con lo sviluppo di nuove tecnologie, ma non lo è altrettanto nel migliorare la giocabilità dei propri prodotti: *Duke Nukem Forever* andrebbe dunque a coprire le lacune presenti nell'ultimo capolavoro della Id, che, sempre secondo Miller, è estremamente carente sotto il profilo della giocabilità; da questo punto di vista, comunque, ci sarebbe ben poco da aggiungere a quanto era stato presentato con *Duke 3D* due anni fa: molte innovazioni di allora non sono tuttora presenti in moltissimi giochi dello stesso genere.

LIFTING GRAFICO

Il team di sviluppo messo al lavoro su *Duke 4* ha ricevuto il sistema grafico da utilizzare soltanto dopo Natale: per poterne migliorare le caratteristiche saranno necessari alcuni mesi, dopo un periodo di familiarizzazione; Scott Miller appare comunque molto ottimista sui risultati che si potranno raggiungere, assicurando un notevole miglioramento di quanto acquistato dalla Id e promettendo un gran numero di sorprese innovative, in base alle quali *Duke 4* sarà da considerare la versione più avanzata del sistema grafico sul quale poggia la propria gloria *Quake II*.

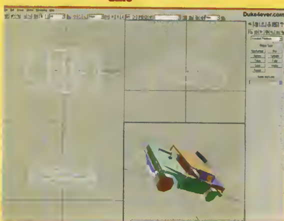
I miglioramenti appaiono impressionanti: accanto ai colorati effetti luminosi tipici del gioco concorrente della id, ci possiamo aspettare una maggior varietà di sfondi colorati in maniera molto più intensa, e soprattutto un livello di interattività pressoché illimitato. Sembra dunque che *Duke 4* sia sulla buona strada per unire la stupenda grafica tipica di *Quake* all'originalità creativa di *Duke 3D*. Anche a questo stadio della realizzazione siamo rimasti davvero impressionati dal livello di interattività che i programmatori sono riusci-

ti a ottenere: basta guardare il ponte di corde che cade, gli effetti luminosi generati dalle lampade disseminate lungo le strade (alle quali, ovviamente, possiamo sparare per "spegnerle") e le incredibili, quanto esaltanti, mega-esplosioni.
Certo, finora, nessuno sparattutto 3D in soggettiva è riuscito a catturare appieno il livello di totale distruzione di *Duke Nukem 3D*: per questa e molte altre ragioni, nulla è più benvenuto del ritorno dei trasgressivi livelli disegnati dalla 3D Realms, nei quali abbondavano (e abbonderanno) spettacoli di spogliarello, favolose danzatrici in bikini.

MIGLIORAMENTI AGGIUNTIVI

Il primo e più importante è, sicuramente, l'introduzione del sistema grafico della Id Software.
L'idea della 3D Realms è quella di sviluppare una sorta di Mondo-Duke, un punto di riferimento di milioni di appassionati giocatori (il precedente titolo ha fatto un ottimo lavoro per porne le basi); da questo titolo dobbiamo aspettarci un'avventura completamente nuova rispetto alla precedente, non un semplice sequel ambientato nei dintorni di Las Vegas. Il nemico di turno sarà il Dr Proton, importato direttamente dal primo *Duke*, per combattere il quale dovremo visitare molte locazioni interessanti, come la diga di Hoover, il Grand Canyon e la famosissima (almeno per gli ufologi) Area 51.
Purtroppo, una coltre di riservatezza copre tuttora lo sviluppo del gioco e non ci è dato di sapere quali armi e bonus ci attendono nella versione definitiva, né possiamo confermare le voci sempre più insistenti che circolano nell'ambiente circa la presenza di un personaggio femminile nelle partite multigiocatore.
Sappiamo, però, che gli enigmi da affrontare non saranno più limitati al semplice "trovare la chiave per aprire la porta" (concetto già egregiamente abbandonato da un altro grande titolo di questi ultimi mesi, *Hexen II*) e che sono previsti circa 20 livelli di gioco, suddivisi in cinque o sei zone.
La segretezza del progetto è ampiamente giustificata dall'attuale necessità di ogni casa sviluppatrice di adattare il proprio prodotto giorno per giorno, a seconda delle specifiche richieste del mercato o delle innovazioni che esso offre: rivelare troppi particolari potrebbe risultare molto dannoso per la 3D Realms, in quanto potrebbe fornire spunti ai concorrenti prima dell'uscita di *Duke 4ever*.
Molti più particolari, dunque, saranno disponibili quando il gioco sarà vicino al completamento e la data di uscita sarà stata fissata.

Gmc



Il sistema di progettazione dei livelli di *Duke Forever* permette ai programmatori di posizionare un solido tridimensionale in un punto qualsiasi della mappa e con qualsiasi angolazione.

• CASA: Sierra • SVILUPPATORE: Dynamix • INTERNET: http://www.sierra.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 100.000

L'ultimo cavaliere dei cieli

Il sordo crepitio della mitraglia è il suo guanto di sfida. Dopo pochi istanti, ecco stagliarsi l'inconfondibile sagoma del triplano scarlatto sul plumbeo cielo delle Fiandre. Saltiamo a bordo di *Red Baron 2* e tuffiamoci nella giostra aerea più antica e crudele.

GIOCHIAMO GRATIS

Incredibile ma vero! Infatti, la Sierra ha deciso di promuovere *Red Baron 2* permettendo a chiunque di scaricare da Internet il titolo che ha dato vita alla leggenda, il primo *Red Baron*. Ovviamente, non potremo aspettarci una grafica ai livelli odierni, tuttavia *Red Baron* rimane un simulatore eccellente sotto molti punti di vista, dal realismo alla giocabilità. Se abbiamo un modem, un collegamento a Internet e amiamo volare con il vento simulato tra i capelli, non possiamo farci sfuggire la possibilità di scaricarci *Red Baron*!
L'indirizzo delle pagine Web della Sierra è: www.sierra.com
L'indirizzo del sito FTP da cui è possibile effettuare direttamente il download è: ftp.sierra.com/pub/goodies/pc/redbrn.exe

Nel 1915, tra le fangose trincee dei campi di Francia, sulla linea del fronte, migliaia di uomini senza volto perdevano la vita per conquistare pochi metri di terreno. Intanto, sopra le loro teste, molti giovani di buona famiglia ingaggiavano cruenti combattimenti testa a testa a bordo delle prime, fragili, macchine volanti da guerra. La gente, scioccata dalle inarrestabili carneficine, sentiva il bisogno di nuovi eroi, e i piloti offrivano un'immagine della Prima Guerra Mondiale più nobile e cavalleresca, riproponendo in chiave contemporanea gli antichi tornei medievali. Attorno ai loro nomi aleggiò ben presto un'aura di adorazione quasi mistica. Erano nati gli Assi e, con loro, le prime leggende dell'aria. *Red Baron 2* offre la possibilità di tuffarci nel turbine degli scontri aerei dal 1915 all'armistizio del 1918, e di cimentarci al fianco o contro i grandi nomi dell'epopea aeronautica. Il motore è già caldo: tutti a bordo!

DI NUOVO SULLA BRECCIA

Una volta installato *Red Baron 2*, verremo introdotti al gioco da una sequenza animata sull'ultimo combattimento di Manfred Von Richtofen, soprannominato il Barone Rosso, da cui trae il titolo il simulatore. Per gli amanti dell'archeologia informatica, corre l'obbligo di citare l'illustre antenato di questo programma: il mitico *Red Baron*, nato quando il computer era giovane e il processore Pentium non era che un sogno.

Dopo l'intrigante presentazione, sarà la volta di affrontare di persona le vessazioni e gli onori della prima guerra aerea che il mondo abbia conosciuto. A tale scopo, il programma ci offre tre diverse opportunità.

Accompagnati da un simpatico motivetto a ritmo di marcetta (dopo un po' di partite ci siamo scoperti a fischiettarlo anche sotto la doccia!), potremo decidere se decollare subito verso un duello, se giocare una missione singola o arruolarci nelle file di uno dei corpi aeronautici dell'epoca e partire per la campagna di guerra. Precisiamo subito una cosa, in *Red Baron 2* si combatte alla vecchia maniera. Niente missili, niente



Un incontro così ravvicinato con l'avversario sarà abbastanza frequente. La gittata delle nostre mitragliere è infatti abbastanza limitata, e dovremo aprire il fuoco solo all'ultimo momento.



Il bracchetto Snoopy non potrebbe che sospirare: «Adoro il mio Sopwith Camell», però aggirarsi solitari lungo il fronte potrebbe fare di noi delle prede troppo appetibili per il dannato Barone Rosso.

PATCH

Sul nostro CD, traverema una "patch" grozie allo quole potremo disporre di un sistema di visuali molto più articolato. Vengono aggiunte infatti le prospettive a 45 gradi sulla visuale fissa frontole e posteriore, estremamente utili in combattimento. Sono stati corretti onche alcuni piccoli bug riguardanti l'inceppamento delle mitrogliere e alcuni difetti nella navigazione automatica. Altre aggiunte significative riguardano l'inserimento dei prioettili traccianti, e di un gradevole effetto di rollio come avvertimento della stalla imminente. Grazie a questi accorgimenti potrema godere ancora più a fando l'esperienza di volo con *Red Baron 2.*

sofisticati mirini laser, computer di bordo o motori a turbina; solo un vecchio biplano col motore singhiozzante, un paio di mitragliatrici primo modello, occhi di falco e il vento tra i capelli (in senso virtuale, naturalmente). Qualche partita nella modalità "decollo immediato" dimostrerà, inoltre, che i piloti del computer sono dei veri diavoli e, mentre noi staremo lì a chiederci da dove veniva quel rumore di tela strappata, loro cominceranno a riempirci l'aereo di buchi.

Fortunatamente, un menu molto completo ci permetterà di configurare la simulazione per ogni livello di abilità. Così facendo, potremo inserire gradualmente gli elementi di difficoltà, fino ad arrivare a conoscerli tutti con padronanza prima di passare al livello successivo. In aggiunta a ciò troveremo, nella sezione delle missioni singole, sette voli di addestramento puro, per ogni situazione che potremo trovare in battaglia.

Una volta appresi i rudimenti dell'arte del pilota, nel volo immediato affineremo le nostre doti di cacciatori. In questo ambiente, non dovremo preoccuparci eccessivamente dei piani di volo. Saremo soli, con il compito di rimanere in aria in buona salute per affrontare i nemici che si susseguiranno a ritmo più o meno serrato, secondo le nostre indicazioni. Nelle missioni singole invece prenderemo contatto con la vita di squadriglia, nonché con le più pericolose azioni di attacco sulla linea del fronte. Potremo cimentarci in cinque missioni vestendo i panni di uno dei famigerati assi, e in altri quindici voli con compiti vari servendo sotto tutte le bandiere. Inoltre, un sistema di creazione personalizzata di missioni ci permetterà di modificare a piacimento i voli inclusi nel programma o di crearne da zero grazie a una serie di schermate e istruzioni, magari un po' laboriose ma molto dettagliate.

Le artiglierie che avevamo sentito tuonare in lontananza diverranno un nemico sin troppo assillante, così come il fuoco dei micidiali cecchini.

Ogni momento di distrazione costerà caro e gli atterraggi, magari di fortuna e con l'aereo danneggiato, diverranno delle scommesse con la morte. Tuttavia, converrà fare un po' di palestra prima di affrontare la sfida principale del simulatore: la campagna di guerra.

IL CIRCO RICHTOFEN È TORNATO IN CITTÀ

Come centinaia di giovani audaci nel lontano 1915, anche noi potremo arruolarci volontari nei neonati corpi aeronautici di quattro paesi: Germania, Inghilterra, Francia e Stati Uniti. Oltre alla data della partenza per il fronte, decideremo il nostro grado. I più versati al comando e alle responsabilità potranno infatti partire a capo di un'intera squadriglia, assegnandone gli obiettivi, organizzandone i piani di volo, impostandone le strategie; mentre chi preferisca seguire lo sviluppo del proprio alter ego, vedendolo scalare tutti i gradini della scala gerarchica, potrà iniziare come semplice sottotenente. Nel corso della guerra le vittorie, le decorazioni, l'anzianità di servizio ci consentiranno di scrivere una nostra storia personale, che verrà puntualmente aggiornata su un'apposita scheda e attraverso i registri delle squadriglie. Non solo, infatti, potremo richiedere trasferimenti verso punti più o meno caldi dalle Fiandre all'Alsazia, magari per inseguire gli spostamenti di un asso avversario, ma ci sarà offerto di organizzare voli non ufficiali per addestrare i nostri gregari, o di mantenere un velivolo come insegna personale, e ancora di dipingere il nostro aereo con colori sgargianti come erano soliti fare i piloti della squadriglia di Richtofen. Certo non potremo modificare il corso della storia, ma sarà comunque molto gratificante rimanere in vita nonostante tutto, potersi alzare in volo e strappare alla sorte un'altra giorna-

IL VECCHIO CACCIATORE E LA SUA MAGIA

Oswald Boelcke fu una dei primi assi tedeschi a intuire l'impartanza dello disciplina nel combattimenta oereo. A lui si deve la stesura delle prime «regole di caccia» vere e proprie, una sorta di vademecum del pilota denominato Dicta Boelcke, offermotesi nel corso degli onni come lo base di ogni tattica di battoglio oerea Quando gli venne assegnato il comando dello Jasto 2, passò l'intera estate del 1916 a selezionare i propri piloti lungo tutte le linee tedesche In quel periodo, scoprì sul fronte russo un giovane tenente di cavalleria da poco trasferita alle squodre di ricognizione, ma considerato privo di talenta per il vala Questa ufficiole si chiamovo Manfred Von Richtofen, e sotto la sapiente guido del suo comandante, divenne uno leggendo per gli aviatori di tutti i tempi· il Barone Rosso.



Da questa schermata potremo accedere alle funzioni principali di *Red Baron 2*. Ogni menu opzioni è stato illustrato con foto originali d'epoca e piccole animazioni.



Con un'ala spezzata e il motore fumante, non potremo impensierire troppo quell'agguerrito triplano Fokker. A differenza di ciò che si crede, i nostri nemici non saranno tanto cavallereschi da lasciarci scappare.

I PUROSANGUE DELLA CAVALLERIA AEREA

L'abilità e il sangue freddo, accompagnati da un supremo sprezzo del pericolo, erano le dati naturali che rendevano imbattibili i giovani assi dello Prima Guerra Mondiale. Spesso queste caratteristiche venivano associate a un simbolo, l'aereo da caccia, che diveniva il loro stendardo personale o addirittura la bandiera di un'intera nazione (pensiamo al Barone Rosso e al sua triplano). Diamo un'occhiato ai più famosi «destrieri» di questi moderni cavalieri senza macchia e senza paura.



Fokker E.III: Questo caccia monoplano, chiamato Eindecker, apparve nell'agosto 1915 e in poco tempo determinò la supremazia aerea germanica grazie al primo meccanismo di sincronizzazione, che permetteva di sparare attraverso le pale dell'elica.



Albatros D.III: Il miglior caccio tedesco agli inizi del 1917, a bordo di questo biplano Manfred Von Richtofen collezionò la maggior parte delle sue vittorie aeree. Veloce e manovrabile, seminò il terrore tra le forze alleate.



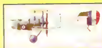
Fokker DR I: Questo triplano è diventato il simbolo di un'era. Fu il caccia preferito dalla maggior parte degli assi tedeschi, grazie alla capacità di superare i propri avversari sia in virata che in velocità di risalita. Il Barone Rossa venne abbattuto a bordo di un DR.I



Fokker D VII: Senza dubbio, il miglior caccio dell'intero conflitto grazie alle sue prestazioni ad alta quota e alla capacità di arrampicarsi praticamente in verticale. Apparve sulla scena quando la maggior parte degli assi tedeschi era scomparsa e le sorti degli «Imperi Centrali» inesorabilmente in declino



Morane Saulnier N: Noto come aereo da gara prima della scoppio della guerra, fu presto «arruolato» nell'esercito francese e costituì l'unica difesa contra il flagello dei Fokker E.III. Su questo aereo Roland Garros ottenne le proprie vittorie aeree.



Airco D.H.2: La risposta britannica al Fokker E.III. Grazie a questo strano biplano a elica spingente, le aeronautiche alleate riuscirono a strappare la supremazia aerea ai tedeschi, riportando la situazione in parità per alcuni mesi.



Nieuport17: Tra i caccia più classici della Prima Guerra Mondiale, è un cosiddetto "sesquiplano" a causa dell'originale formula alare a «un'ala e mezza». Purtroppo la semiala inferiore era solito staccarsi in una picchiata troppo accentuata. Su questo velivolo si distinsero assi del calibro del francese Nungesser.



Triplano Sopwith: Pur avendo servito in un numero limitato di esemplari nella Marina britannica, questo caccia è degno di nota per essere stato il primo triplano a fare la sua comparsa sul fronte e per aver ispirato la creazione del più noto corrispettivo germanico.



S.E.5A: Stabile e resistente, questo aereo fu lo «sgabbone» del Corpo Aereo britannico. Prodotto in parecchi esemplari contribuì a formare e conservare in buona salute i piloti novellini, trasformandoli presto in falchi predatori.



Sopwith Camel: Se il triplano Fokker fu il simbolo dell'aeronautica tedesca, il Camel si definì come la sua nemesi in Campo Alleato. Agile al limite della controllabilità, nelle mani di un pilota esperto diveniva un'arma infallibile grazie alla capacità di stringere la virata a destra più di qualsiasi contemporaneo.



Spad XIII. Il migliore caccio francese del conflitto, era stabile veloce e resistente, anche se non eccessivamente manovriera. Nel corso della sua carriera armò squadriglie francesi, britanniche e anche il neonato corpo aeronautico statunitense, con la livrea del famoso «Coppella nel Cerchio».



Una volta ritornati all'aerodromo, potremo seguire su questa mappa un briefing completo dell'intera missione, compresi i risultati delle altre formazioni della nostra squadriglia.

ta. All'interno della campagna non troveremo un numero prefissato di missioni, ma queste verranno determinate di volta in volta dal programma. Una volta iniziata un'azione, si potrà accedere alla successiva solo dopo averla superata, anche se non necessariamente con successo. Il livello dell'intelligenza artificiale del simulatore è infatti abbastanza sofisticato da rendere la vita del pilota molto dura, e ogni vittoria aerea dovrà essere sudata fino alla settima camicia. L'atmosfera degli albori del combattimento aereo è stata resa con accuratezza e, una volta in aria, ci sentiremo letteralmente circondati da un paese sconvolto dalla guerra. Con la nostra formazione incontreremo altri stormi che volano a quote diverse verso il loro obiettivo, potremo lasciarci ingolosire da un aereo da osservazione che vola isolato e trovarci di colpo invischiati in una trappola del nemico, e un atterraggio forzato in una zona controllata dal nemico si concluderà con la cattura, oppure con una fuga rocambolesca verso le linee alleate.

L'ORDEN POUR LE MERITE

Una menzione particolare va riservata al bagaglio di effetti sonori di cui è dotato *Red Baron 2*. Ogni momento del volo, sarà accompagnato da un particolare accorgimento acustico. Al momento del decollo ad esempio, sentiremo il motore sbuffare per la messa in moto (il «contatto!» per i più esperti) e durante il volo potremo avvertirne i problemi di carburazione dal sinistro singhiozzo, la struttura del nostro caccia cigolerà e le controventature vibreranno se sottoposte a eccessive sollecitazioni. Sorvolando i villaggi percepiremo il suono delle campane a martello che danno l'allarme alla popolazione e, allontanandoci, lo sentiremo svanire gra-







dualmente con l'effetto doppler, per non parlare poi delle sirene antiaree nelle postazioni militari avversarie.

Non mancano neppure i grugniti del pilota per un'improvvisa accelerazione, né il grido di dolore per una ferita mortale. La ricostruzione dello stile di combattimento, è anch'essa pressoché inappuntabile.

Red Baron 2 consente di volare con ben ventidue caccia del primo conflitto mondiale. Ognuno di questi è stato riprodotto in maniera molto vivida, sia graficamente, che nelle caratteristiche di volo. Una dote che accomuna tutti i velivoli è la precaria stabilità. In combattimento difficilmente potremo avvantaggiarci di una soluzione di tiro precisa, a causa dei continui guizzi dell'aereo e del rinculo della mitragliatrice.

Fortunatamente, per controllare il nemico, i programmatori della Sierra hanno inserito anche una funzione di cockpit virtuale, che permette di tenere gli occhi incollati all'avversario.

Gli avversari danneggiati, raramente esploderanno a mezz'aria potremo invece assistere a impennate repentine seguite dall'incendio graduale della fusoliera, o ai disperati tentativi di eseguire atterraggi di fortuna.

Naturalmente, anche noi potremo incontrare la stessa drammatica sorte, ritrovandoci a dover scegliere se saltare dall'aereo senza alcun paracadute, o essere preda delle fiamme. Le prestazioni del caccia peggioreranno gradualmente a causa dei danni subiti, sino ad arrivare a renderlo incontrollabile.
Sotto questo aspetto abbiamo però notato che il distacco di una semiala inferiore, non sempre provocherà un collasso strutturale completo, e questo ci suona abbastanza strano.

Il settore grafico di *Red Baron 2* presenta invece qualche piccola pecca, forse a causa della scelta di non supportare l'utilizzo di acceleratori grafici.

Il risultato comporta alcuni effetti poco gradevoli, come il territorio all'orizzonte che appare costellato di diafane piramidi e la campagna francese che, a bassa quota, si rivela tristemente priva di alberi.

Stranamente poi, osservando i caccia da una visuale esterna potremo distinguere i movimenti delle superfici di controllo, mentre dall'interno dell'abitacolo questo effetto risulterà inesistente.

Di contro però, la ricostruzione del paesaggio «lunare» sulla linea del fronte, il dettaglio dei villaggi, delle linee ferroviarie e dei ponti (sotto i quali sarà possibile passare col nostro biplano), finiscono per confermare l'ottima impressione che da di sé questo eccezionale simulatore di sangue blu.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi per installare *Red Baron 2* consistono in un processore Pentium 133 con 16 MB di memoria RAM, una scheda Super VGA, Mouse e lettore CD-ROM a quadrupla velocità. Il sistema operativo è naturalmente Windows 95 e, per la gestione della memoria virtuale, sono richiesti 80 MB di spazio libero sul disco fisso. Per giocare al meglio col «Barone» sono invece consigliati un processore Pentium 200 o superiori, 32 MB di memoria RAM, lettore CD-ROM a 8 velocità, scheda sonora compatibile con DirectX, scheda grafica a 4 MB e un buon joystick. Le installazioni possibili sono tre: la ridotta occupa 45MB, quella media 128 MB, mentre la completa arriva a 213 MB. Sono supportati i joystick normali e quelli più evoluti, come i sistemi Thrustmaster FCS e WCS, le pedaliere per il controllo dei timoni di direzione, e i joystick Microsoft Sidewinder, compreso il Force Feedback, che riproduce, sulla barra di controllo, le sensazioni delle sollecitazioni a cui è sottoposto l'aereo. In modalità multigiocatore *Red baron 2* permette il collegamento seriale, il collegamento diretto via modem (almeno 28800 Kbps), la connessione TCP/IP ad Internet, e il gioco in rete con un protocollo IPX.



Sul suo triplano scarlatto, ecco arrivare il Barone Rosso. Un'entrata a effetto per il protagonista di *Red Baron 2*, dopo di noi naturalmente. Gli Assi saranno veramente duri da abbattere grazie alla gestione diversificata dell'intelligenza artificiale.

COMMENTO











GRAFICA 7 — GIOCABILITÀ 9 — LONGEVITÀ 9 — SONORO 9

Red Baron 2 **si impone come uno dei più coinvolgenti titoli disponibili al momento. Oltre a ricostruire in maniera molto efficace l'atmosfera emozionante e brutale dei primi combattimenti aerei, vanta una delle formule di campagna di guerra tra le più elaborate e appaganti sul mercato. Completamente configurabile per quanto riguarda il dettaglio grafico e le difficoltà della simulazione, può soddisfare i giocatori di qualsiesi livello d'esperienza. L'editore di missioni permette di strutturare voli personalizzati, decidendo degli obiettivi dal singolo caccia fino al ruolino di servizio dell'intera squadriglia, e grazie alla gestione diversificata della intelligenze artificiali per le unità in campo, ogni azione avrà una vita propria. Gli effetti sonori meritano una citazione particolare, accompagnando ogni fase del volo e del combattimento con l'appropriato cigolio, schianto o allarme antiaereo. In breve, anche se si devono rilevare alcune zone d'ombra, soprattutto nella grafica, possiamo essere certi che questo simulatore ci regalerà parecchie ore felici e magari qualche menzione d'onore, almeno nella Prima Guerra Virtuale.**

8

• CASA: Cryo • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.cryo-interactive.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 109.000

Sogni d'oro

Avventuriamoci nel mondo onirico di *Dreams to Reality*, dove sogni e incubi possono determinare la sorte di un intero universo.

I sogni sono da sempre considerati come uno dei fenomeni più misteriosi generati dalla psiche umana.

Nella stragrande maggioranza dei casi, la vita onirica viene comunque interpretata come un semplice riflesso (più o meno distorto) di quella reale. Secondo rinomate fonti scientifiche, sarebbe infatti la realtà quotidiana a modificare i sogni e non il contrario.

Eppure, ancor oggi, vi sono molteplici credenze popolari che attribuiscono ai sogni un ruolo importante e tutt'altro che passivo. Insomma, la scienza potrà avere anche tutte le ragioni di questo mondo, ma se da millenni resistono ancora queste convinzioni popolari, qualche reale fondamento ci dovrà pur essere!

IL FANTASTICO MITO DI DUNCAN

Grazie a *Dreams to Reality* potremo finalmente immergerci (da svegli) nel fantastico mondo dei sogni e coglierne i suoi lati più oscuri. Tutto il gioco si ispira, infatti, a un'antica leggenda egizia, secondo cui ai tempi dei Faraoni cinque alti sacerdoti rinvennero un pozzo che metteva in congiunzione il mondo reale con quello dei sogni.

Attraverso questo "cordone ombelicale", fluiva un'acqua dalle incredibili potenzialità soprannaturali. Grazie a questo misterioso liquido, i sacerdoti poterono approdare alla piena conoscenza e padronanza del tempo. Uno di loro però, impiegò i propri poteri per fini diabolici; i suoi colleghi furono così costretti a rinchiuderlo nel mondo onirico e a sigillare definitivamente il pozzo dei sogni. Tale provvedimento non comportò la morte del condannato, ma unicamente il suo esilio dal mondo reale. Il sacerdote malvagio, poté quindi sviluppare indisturbato i propri poteri, attingendo ingenti quantitativi di energia negativa, da ogni incubo che passasse dalle sue parti. Intanto, nel mondo reale, il pozzo dei sogni era ormai caduto nel dimenticatoio e della sua reale esistenza non si sapeva più niente.

Passarono quindi anni, secoli, addirittura millenni, finché (precisamente nel 1988) un bambino si tuffò in un laghetto, trovò la porta dei sogni e venne trasportato in questa strana dimensione spazio temporale.

Al suo ritorno, venne interrogato da una commissione di studiosi i quali, una volta intuite le potenzialità della scoperta, iniziarono a intraprendere viaggi, sempre più impegnativi, verso il mondo dei sogni. L'atmosfera surreale, incoerente ed estremamente confusa di questo particolare universo, gettò ben presto nella più profonda pazzia gli sprovveduti studiosi. Il mondo dei sogni divenne quindi la dimora di esperimenti sempre più diabolici che minacciavano seriamente il già precario equilibrio su cui si reggevano sia l'universo reale

QUALCOSA DI SIMILE

Tomb Raider 2 è senz'altro il punto di riferimento per questo genere di videogiochi. Alla stesso modo di *Dreams to Reality*, *TR2* si pone a metà strada tra un'avventura e un gioco di azione. I due titoli in questione utilizzano inoltre la medesima prospettiva di gioco. Ciò non toglie comunque che, per quanto riguarda trama, ambientazioni e personaggi, i due titoli in questione siano estremamente diversi. Il personaggio principale di *Tomb Raider* è l'ormai famoso Lara Croft, una superdotata (in tutti i sensi) archeologa che riprende al femminile le qualità che un tempo avevano fatto la fortuna di Indiana Jones.


Nel corso dell'avventura, avremo modo di incontrare più di cento personaggi diversi.


Utilizzando l'apposito incantesimo, è possibile impossessarsi del corpo di altre creature (in questo caso, una sirena).

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Dreams to Reality vanta un aspetto grafico davvero accattivante. Per ottenere questo risultato, i programmatori della Cryo Interactive, hanno pensato di implementare direttamente nel proprio videogioco il Display Doctor della SciTech. Questo programma, che ultimamente viene venduto anche come prodotto a sé stante, è stato sviluppato per eliminare ogni genere di incompatibilità con le periferiche grafiche, di massimizzare le prestazioni delle schede video e quindi di ottenere un'ottima fluidità con le più svariate configurazioni hardware. In particolare, Display Doctor è in grado di rilevare automaticamente ogni periferica grafica presente nel nostro computer, per poi rielaborare le istruzioni dettate al sistema operativo in un codice ottimizzato per quello specifico configurazione hardware. Nel "passaparola" che si viene a creare tra le diverse componenti del computer (hardware e software), il Display Doctor si frappone quindi tra l'applicazione (in questo caso *Dreams to Reality*) e il sistema operativo, filtrando e ottimizzando le istruzioni che il primo manda al secondo. Detto con parole povere, questo magico programmino consente di configurare al meglio il nostro PC, senza per questo dover spremere le proprie cellule celebrali.



che quello onirico.

Nel frattempo, Duncan (il bambino caduto nel lago) era ormai diventato un giovanotto e il suo destino era indissolubilmente legato a quello del mondo dei sogni.

Per Duncan, difendere questo strano universo da ogni influenza malvagia avrebbe quindi significato salvaguardare anche sé stesso.

LA LEGGENDA CONTINUA

Fin dai primi momenti, il giocatore verrà proiettato nel bel mezzo di un'avventura estremamente surreale. Vestendo i panni di Duncan, dovrà mettersi alla ricerca delle origini del male, per poi eliminarle definitivamente. L'avventura è inizialmente ambientata in universo onirico, composto da strane isole sospese nel cielo. In questa prima fase, il giocatore potrà scoprire e sperimentare gli innumerevoli poteri magici che sono in possesso di Duncan. Successivamente, sarà condotto all'interno di un'arena, da cui potrà intraprendere alcuni viaggi nel tempo. Questi itinerari temporali permetteranno al giovane Duncan di apprendere quella che è stata l'evoluzione del male negli ultimi millenni. La conoscenza di tutta questa storia sarà molto importante nella fase successiva dell'avventura, quando il nostro prode eroe dovrà affrontare gli scienziati pazzi e le loro folli invenzioni.

Una volta superato questo ennesimo ostacolo, Duncan dovrà cercare un modo per tornare nel mondo reale. Prima di fare ritorno a casa, però, sarebbe bene eliminare l'antico male che da millenni affligge il nostro universo. Insomma, ci accorgeremo ben presto che di quello che una volta veniva considerato come il mondo dei sogni è rimasto soltanto un incubo senza fine.

UN'AVVENTURA POLIVALENTE

Dreams to Reality offre al giocatore un margine d'azione estremamente ampio. Duncan potrà saltare, camminare, correre, nuotare, volare, parlare e, logicamente, combattere. Attenzione però, non ci troviamo dinanzi a uno di quei videogiochi



Duncan è in grado anche di volare. Quando però si esaurisce il livello di energia magica, la legge di gravità prende facilmente il sopravvento.



Dopo aver affrontato un'orda di orrende creature, siamo finalmente riusciti ad arrivare all'uscita di questa fortezza.

UOMO AVVISATO, MEZZO SALVATO

Elenchiamo qui di seguito alcuni consigli che potrebbero risultare molto utili a chi volesse avventurarsi per la prima volta, nel mondo dei sogni.

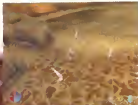
- Innanzitutto, esploriamo attentamente ogni luogo che si presenta lungo il nostro cammino. Incantesimi, bonus e passaggi segreti sono spesso celati nei posti più impensabili.
- Durante un salto, per intuire con precisione il punto in cui Duncan atterrerà, può risultare molto utile adottare come riferimento l'ombra che il nostro eroe proietta sul terreno.
- Stiamo attenti a non sprecare troppa energia magica, è un bene estremamente utile ma, purtroppo, anche molto raro.
- Prima di buttarci nella mischia di qualche battaglia particolarmente cruenta, cerchiamo se possibile di ricaricare i livelli energetici raccogliendo le apposite bollicine.
- Nei combattimenti corpo a corpo premere all'impazzata i pulsanti offensivi sarebbe controproducente. È infatti preferibile sferrare pochi colpi ma buoni cercando di colpire il nemico nel momento in cui sta per attaccarci (quando ogni creatura risulta particolarmente vulnerabile).
- Ogni dialogo contiene informazioni che possono risultare molto importanti per risolvere i vari enigmi. Cerchiamo quindi di prestare attenzione a ciò che ci viene detto.
- Teniamo d'occhio il livello di energia vitale, è la nostra unica garanzia di sopravvivenza.

UNIVERSO MIO NON TI CONOSCO

Quando si ha a che fare con l'universo, ci si preoccupa sempre delle sue caratteristiche fisiche (quanto è grande, che cosa contiene, di che cosa è fatto e così via) lasciando inesplorati molti altri aspetti che invece meriterebbero maggiore attenzione. Tentare di capire che ogni universo nasce come prodotto della mente e al massimo può contenere soltanto una rappresentazione della mente che la ha generata, dovrebbe essere il primo passo per individuare i limiti cognitivi di ogni teoria. La concezione di universo su cui si regge *Dreams to Reality* è forse meno concreta e tangibile delle tesi che solitamente siamo abituati a sentire; ad ogni modo, potrebbe essere particolarmente interessante proprio per questo motivo. Secondo tale teoria, ogni persona durante il sogno emanerebbe una proiezione astrale di sé stesso nell'atmosfera. Tale proiezione farebbe viaggiare virtualmente il nostro sognatore per condurlo nel pozzo dei sogni; una specie di "cordone ombelicale", che lega il mondo onirico a quello reale. In questo strana dimensione, ogni sogno si materializza automaticamente nell'universo, consentendo a quest'ultimo di espandersi continuamente. Insomma, chi l'avrebbe mai detto che l'azio potesse addirittura contribuire a espandere l'intero universo?



in cui bisogna azzuffarsi con ogni creatura che si incontra sul proprio cammino. Certo, in caso di emergenza potremo far valere i nostri diritti con la forza ma, in generale, dovremo comportarci educatamente con chiunque. Potrebbe facilmente accadere, ad esempio, di colpire un individuo particolarmente sospetto, per poi scoprire che avrebbe potuto fornirci degli utili consigli. L'effetto sorpresa ci attende dunque dietro ogni angolo: in linea di massima, bisognerebbe fidarsi un po' di tutti ma, allo stesso tempo, un atteggiamento diffidente rimane la via più sicura per evitare guai. Starà dunque al giocatore azzardare, di volta in volta, il giusto atteggiamento da tenere nei confronti delle strane creature che popolano questo pazzo mondo. L'ottima miscela di avventura e



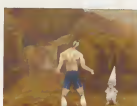












azione, permette al giocatore di alternare il proprio impegno tra enigmi e combattimenti, eliminando così ogni, seppur minima, sensazione di noia. Il fattore esplorazione riveste una notevole importanza nell'economia di ogni missione. La soluzione dei vari enigmi, infatti, comporta a volte, ispezioni capillari su spazi particolarmente estesi. La possibilità di scambiare qualche battuta con gli indigeni locali, consente comunque di restringere sensibilmente il campo di ricerca. Veniamo quindi ai poteri speciali di Duncan: il nostro eroe dispone infatti di un limitato quantitativo di energia magica che egli stesso può impiegare nelle più svariate modalità. Può così volare, utilizzare armi speciali e lanciare potenti incantesimi. Questi ultimi sono particolarmente numerosi e permettono di effettuare ogni genere di magia. Tra le altre, da sottolineare la possibilità di impossessarsi del corpo di un'altra creatura.

UN SOGNO AD OCCHI APERTI

Ogni aspetto del gioco (ambientazioni, personaggi e oggetti) è stato realizzato in tre dimensioni e, di conseguenza, comporta l'elaborazione di una quantità di dati che difficilmente può essere gestita interamente dal processore principale. Bisogna quindi considerare che l'impatto grafico del gioco, decade sensibilmente (sia in termini di fluidità che di dettaglio) qualora non si possa disporre di una scheda grafica accelerata.

Quest'ultima permette, infatti, di trasformare *Dreams to Reality* in un gioco estremamente spettacolare e coinvolgente. Le ambientazioni sono vaste, variegate e affascinanti. Ogni minimo dettaglio è stato curato nei minimi particolari così da riprodurre ottimamente sia gli ambienti chiusi che quelli aperti. L'atmosfera che si respira è surreale sotto molti aspetti. La linea di demarcazione che solitamente separa ciò che è reale da ciò che non lo è, con il procedere dell'avventura si assottiglia sempre di più, fino a scomparire del tutto. In certi momenti, sembra addirittura di rivivere in prima persona, le avventure di "Alice nel paese delle meraviglie". Tostapane volanti, balene che nuotano nell'aria, sirene e folletti saranno solo alcuni dei fenomeni paradossali con cui avremo continuamente a che fare. La prospettiva utilizzata nel gioco è molto simile a quella di *Tomb Raider* : ci troveremo, insomma, alle spalle del personaggio principale e, a seconda della telecamera utilizzata, potremo godere di una visuale più o meno rialzata. Spettacolari filmati in computer grafica andranno inoltre ad amalgamare le diverse fasi di gioco delineando una trama appassionante e, al tempo stesso, coerenti. L'interfaccia di gioco è semplice e immediata. Il giocatore dispone infatti di un archivio in cui può raccogliere gli oggetti e le armi trovate durante le varie esplorazioni. Per rendere più efficiente il tutto, è inoltre possibile assegnare un tasto di scelta rapida agli strumenti utilizzati più frequentemente.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA



La configurazione minima che viene richiesta per far girare *Dreams to Reality* si compone di un semplice Pentium 90 con 16 MB di RAM dotato di lettore CD-ROM 4X, scheda video SVGA a 65.000 colori e scheda audio. Sono inoltre supportate le schede acceleratrici 3D che montano il chipset 3Dfx; per queste ultime è stata sviluppata una specifica versione del gioco. Lo spazio richiesto su hard disk varia tra i 30 e i 100 MB a seconda del tipo di installazione scelta dal giocatore. Da ricordare, infine, che tutto ciò può funzionare sia sotto DOS che sotto Windows 95.

COMMENTO

Dreams to Reality **è un gioco appassionante, originale e tecnicamente ben realizzato. La grafica è coinvolgente ed estremamente varia. La giocabilità è inoltre avvantaggiata da un sistema di controllo facile e intuitivo che permette anche ai giocatori meno esperti di trovarsi a proprio agio fin dal primo approccio. Grazie poi alla notevole quantità di missioni, nonché alla varietà di ambientazioni e personaggi, *Dreams to Reality* può quindi vantare un'ottima longevità. Per quanto riguarda il sonoro, le musiche di sottofondo sono tutto sommato apprezzabili, mentre è da sottolineare il fatto che tutti i dialoghi siano stati completamente digitalizzati in italiano. L'unico limite di *Dreams to Reality* è rappresentato dall'avere come diretto concorrente un titolo pluriblasonato come *Tomb Raider 2*. L'incontrastata superiorità di quest'ultimo non comporta comunque l'automatica esclusione di *Dreams* dal panorama videoludico. I due titoli, infatti, pur avendo in comune la medesima struttura di gioco, presentano peculiarità che di fatto li rendono estremamente diversi. *Dreams to reality* può quindi essere considerato come una valida alternativa a *TR2* senza per questo essere visto come una seconda scelta.**

8

 GRAFICA 8
 GIOCABILITÀ 8
 LONGEVITÀ 8
 SONORO 8


Dritti verso la meta

La stagione 97/98 della National Football League si è conclusa circa un mese fa con il XXXII Superbowl, giocato a San Diego il 25 gennaio. Sui nostri monitor, invece, la corsa al titolo è appena iniziata, grazie alla EA, che con *Madden NFL '98* ci promette un anno di grande football.

NEL CD

All'interno del CD-ROM allegato alla rivista potrete trovare un demo giocabile di *Pandemanium*.

Il football americano è uno sport che anche in Italia gode, ormai da diversi anni, di una certa popolarità. Conseguentemente, anche la presenza delle sue simulazioni digitali è notevolmente cresciuta sul mercato, e allo stesso tempo è notevolmente aumentato il livello qualitativo dei titoli. Quando si tratta di simulazioni sportive, il marchio Electronic Arts è sicuramente tra quelli che vengono in mente immediatamente a qualsiasi atleta su PC. Anche i videogiocatori alle prime armi avranno certamente sentito parlare dei magnifici titoli della casa californiana, primi fra tutti *FIFA '98* e *NHL '98*. *Madden NFL '98*, simulazione di uno dei più seguiti sport americani (il football, insieme a basket e baseball, è infatti al vertice delle classifiche di gradimento a stelle e strisce), rientra perfettamente in quest'ottica di perfezione quasi maniacale. Si tratta di un'opera che, per alcuni aspetti, possiamo definire enciclopedica, di un videogioco capace di risvegliare l'interesse per il football americano anche nei giocatori meno "sportivi".

Il titolo è molto completo e curato per quanto riguarda la presentazione e le statistiche, che tra l'altro possiamo aggiornare collegandoci, direttamente dal gioco, al sito Internet della Electronic Arts. Il sonoro, invece, rientra nella media, anche se fanno certamente sorridere le esclamazioni e il fragore degli scontri che si levano dal terreno di gioco. Fortunatamente, la telecronaca non è mai ossessiva, e risulta sempre puntuale e competente. Infine, non ci rimane da ribadire che, come la quasi totalità dei giochi sportivi, anche *Madden NFL '98* è molto più divertente quando giocato contro un avversario umano. Se non abbiamo nessun amico disposto a cimentarsi con il foot-

Gli stadi sono riprodotti fedelmente. Quello dei St. Louis Rams è una bellissima struttura coperta, con il terreno di gioco sintetico, che mette a dura prova il fisico degli atleti.

Le schermate delle opzioni sono molto curate e complete, come impone la migliore tradizione della EA. Non ci rimane che scegliere la squadra dei nostri sogni e giocare.

UN DISCO PIENO DI SORPRESE



Nello confezione di *Madden NFL '98* è compreso onche un CD "extra", contenente immogini ufficioli della NFL. È uno strumento indispensobile se obbiomo intenzione di opprofondire lo nostro conoscenzo di questo difficile sport. Al suo interno troveremo, infatti, non solo delle sequenze filmate di tutte le squadre della lega omericono, commentote do John Madden, ma anche un opprofondito studio degli schemi, sio offensivi che difensivi. Questo è probabilmente lo sezione più utile del CD, in quonto ci permette di comprendere l'utilizzo degli schemi, con l'oiuto dello penno ottico, che evidenzio i punti focali dell'azione e con i suggerimenti tecnici dello stesso John Madden.



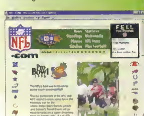
IL FOOTBALL IN RETE

www.nfl.com - è il sito ufficiole della NFL, ricchissimo di informazioni e curiosità. Probabilmente, il miglior punto di partenzo per lo nostro esplorazione

www.superbowl.com - viene aggiornata ogni onno, per esplodere nel suo massimo splendore durante il mese di gennaio (quondo viene giocoto il Superbowl).

cbs.sportsline.com – sito dell'emittente CBS, dove possiamo reperire numerose informazioni sull'universo della sport o stelle e strisce, tra le quoli onche varie curiosità sul mondo del football.

www.guidoitolia.com/servizi/sport/vari_football.htm - certamente meno ricco di quelli omericoni, questo sito ho comunque il vantaggio di essere scritto completomente nello nostro linguo.



ball, comunque, possiamo sempre approfittare della possibilità di giocare via modem.

L'IMMAGINE NON È TUTTO

Madden NFL '98 è un titolo di sicuro impatto visivo; già dalla presentazione, infatti, ci troviamo immersi nel mondo della National Football League. La sequenza introduttiva è spettacolare, con il solito "collage" di azioni di gioco reali. Lo schermo del menu principale è di semplice comprensione, nonostante sia arricchito da animazioni ed effetti sonori. Da qui, è possibile accedere facilmente a tutte le opzioni, comprese quelle relative alla personalizzazione del campionato, delle squadre, nonché dei singoli giocatori. Le opzioni sono veramente infinite, ma a questo la EA ci ha già abituati.

Ovviamente, la scelta cade immediatamente su una partita amichevole. Dopo aver stabilito la durata dei quarti e le condizioni atmosferiche, non ci rimane che scegliere le squadre per il confronto. Non sono presenti solo le compagini della stagione appena conclusa, ma anche tutte quelle che, avendo raggiunto risultati esaltanti, sono entrate nella storia di questo sport, nonché numerose formazioni di "all star" delle varie epoche.

Dopo essere riusciti a prendere una decisione, non ci rimane che affrontare il nostro destino sul campo. Ci troveremo di fronte al principale e forse unico difetto di *Madden NFL '98*, ovvero la grafica un po' troppo scarna. Gli stadi sono resi in modo abbastanza completo, ma peccano nella risoluzione del pubblico, che è rappresentato in maniera molto piatta e approssimativa. Inoltre, l'immagine d'insieme è alquanto povera di particolari, risultando alla lunga abbastanza monotona: gli unici "accessori" sono infatti le aste che delimitano i down e i pali delle due porte. Per quanto riguarda i giocatori, è interessante notare che si tratta di figure bidimensionali, un po' alla vecchia maniera.



Una scontro tra i Browns del 1950 e i Saints del 1979. Impossibile nella realtà, un gioco da ragazzi con *Madden NFL '98*.

Una scelta curiosa, dato che normalmente la EA inonda i campi di gioco con una valanga di poligoni tridimensionali. Il risultato è, ovviamente, una diminuzione della resa grafica: tale caratteristica mina seriamente la nostra capacità di comprendere lo svolgimento delle azioni di gioco. Quando, per esempio, impostiamo un'azione di passaggio, ci risulta difficile capire immediatamente se il nostro ricevitore, lanciato in velocità, sia riuscito a entrare in possesso della palla o meno. Spesso, così, esitiamo per un istante nel proseguire l'azione, finendo col diventare prede dell'accanita difesa. Allo stesso modo, quando puntiamo sul gioco di corsa, dove la scelta dello spiraglio difensivo è essenziale, la grafica un po' caotica non ci consente di leggere con precisione la disposizione dei difensori. Anche in questo caso finiamo facilmente per essere strapazzati dai bulldozer della prima linea avversaria. Se la grafica è quindi una parziale delusione, non possiamo dire lo stesso dell'IA (Intelligenza Artificiale) che gestisce il comportamento degli atleti. Qui siamo probabilmente di fronte a quella che invece è la caratteristica vincente di *Madden NFL '98*. Appositamente per questo titolo, infatti, è stata sviluppata una cosiddetta "AI fluida", che seguendo le caratteristiche di espansione dei fluidi, conduce i giocatori nelle zone più sgombre del campo di gioco. I nostri giocatori godono in






Uno scontro tra i Browns del 1950 e i Saints del 1979. Impossibile nella realtà, un gioco da ragazzi con *Madden NFL '98*.Uno scontro tra i Browns del 1950 e i Saints del 1979.

questo modo di maggiore "libertà", non essendo più programmati per correre strettamente lungo la traiettoria designata dallo schema che stiamo utilizzando. In definitiva, dal punto di vista dell'attacco abbiamo a disposizione dei ricevitori più indipendenti e più facili da raggiungere con un buon lancio, mentre la difesa è in grado di adeguarsi in tempo reale agli spostamenti degli attaccanti.

NON SOLO VIOLENZA

Ai nostri occhi, il football americano appare spesso come un condensato di violenza inaudita; non ci stiamo assolutamente sbagliando!

Tuttavia, è facile farsi sfuggire l'aspetto tecnico, quasi strategico, di questo sport. Lo studio degli schemi di gioco, sia offensivi che difensivi, ricopre un'importanza fondamentale ai fini del risultato finale. Certamente può apparire noioso mettersi a studiare gli schemi a tavolino, molto meglio lanciarsi a capofitto nell'azione pura e, mal che vada, beccarsi qualche sonora bastonata. La competenza tecnica è comunque un aspetto fondamentale se vogliamo eccellere.

Non a caso, infatti, è stata inserita anche un'opzione per giocare gli incontri nei panni dell'allenatore, in modo da poterci concentrare liberamente sull'aspetto teorico, lasciando che l'efficiente Intelligenza artificiale gestisca la partita a livello pratico.

Come allenatori non dobbiamo solamente chiamare gli schemi e schierare le formazioni che riteniamo più appropriate alla situazione sul campo, ma anche gestire gli avvicendamenti dei giocatori e le sostituzioni forzate dagli infortuni.

Madden NFL '98 mette a nostra disposizione tre differenti visuali e un ottimo replay, che ci permettono di osservare al meglio le diverse situazioni che si vengono a creare sul terreno di gioco. Delle tre visuali, due in prospettiva (laterale e frontale) e una dall'alto; quella più giocabile è probabilmente la prospettiva laterale, anche se è molto fastidiosa la rotazione di 180°, che avviene ogniqualvolta cambia il possesso di palla. Per comprendere al meglio le traiettorie dei ricevitori e i blocchi degli uomini di linea, invece, la più utile è senza ombra di dubbio la visuale dall'alto. Quando poi vogliamo studiare da vicino il comportamento dei giocatori, o non ci è chiaro lo sviluppo dell'azione che si è appena conclusa, possiamo ricorrere al replay. Questo è perfettamente in linea con la meticolosa cura tecnica del titolo in questione; il suo uso, infatti, è intuitivo e la scelta di funzioni più che completa. Ora non ci rimane che indossare casco e protezioni, tirare un profondo respiro e gettarci nella mischia!

Gmc



Uno scontro tra i Browns del 1950 e i Saints del 1979. Impossibile nella realtà, un gioco da ragazzi con *Madden NFL '98*.Uno scontro tra i Browns del 1950 e i Saints del 1979.

REQUISITI DI SISTEMA

La configurazione minima, indispensabile per riuscire a giocare con *Madden NFL '98*, comprende un processore Pentium a 133 MHz con 16 MB di RAM. Un lettore CD 4x, schede video e audio con driver compatibili DirectX 5.0 e, ovviamente, Windows 95 correttamente installato. Un qualsiasi web browser, come Internet Explorer o Netscape, è invece indispensabile per accedere alle statistiche aggiornate su www.easports.com. In aggiunta abbiamo bisogno di almeno 200 MB di spazio libero sul disco fisso. Se poi abbiamo la fortuna di possedere un Pentium 166 con 64 MB e un lettore CD 8x, possiamo abbreviare notevolmente le pause di caricamento e godere di una maggiore fluidità di gioco. Tutto sommato le richieste non ci sembrano eccessive, non tanto rispetto alla grafica, che come detto è abbastanza essenziale, ma per la notevole mole di calcoli in tempo reale necessari per la "IA liquido".

I PIÙ RECENTI TRIONFI NELLA NFL

Superbowl	Vincitori
1997 XXXII	Denver Broncos
1996 XXXI	Green Bay Packers
1995 XXX	Dallas Cowboys
1994 XXIX	San Francisco 49ers
1993 XXVIII	Dallas Cowboys
1992 XXVII	Dallas Cowboys
1991 XXVI	Washington Redskins
1990 XXV	New York Giants
1989 XXIV	San Francisco 49ers
1988 XXIII	San Francisco 49ers
1987 XXII	Washington Redskins
1986 XXI	New York Giants
1985 XX	Chicago Bears
1984 XIX	San Francisco 49ers
1983 XVIII	L. A. Raiders
1982 XVII	Washington Redskins
1981 XVI	San Francisco 49ers
1980 XV	L. A. Raiders

COMMENTO


GRAFICA 5

GIOCABILITÀ 7

LONGEVITÀ 7

SONORO 6


Dare un giudizio obiettivo su un titolo di questo genere non è affatto semplice. Molto dipende dal nostro interesse per questo spettacolare sport. Partendo però dal presupposto che la maggior parte degli interessati conoscano già il football americano (grazie alla TV o a precedenti videogiochi), diventa facile affermare che *Madden NFL '98* è certamente un titolo sopra la media. Sulla valutazione globale, però, influisce anche il CD "extra" (compreso nella confezione), che permette ai neofiti di avvicinarsi in modo graduale e completo a questo sport. In definitiva si tratta di un titolo molto completo, ma un po' carente sotto l'aspetto grafico, sicuramente adatto a tutti i videogiocatori.

7

• CASA [illegible] • SVILUPPATORE [illegible] • INTERNET [illegible]
• DISTRIBUTORE [illegible] • TELEFONO [illegible] • PREZZO [illegible]

A 200 Km/h sull'acqua

Scagliati come schegge sulla superficie dell'acqua, vinciamo con il nostro fiammante motoscafo il Campionato Mondiale. *Power Boat Racing* ci porta in un nuovo universo di corse, di record e di sfide, decisamente originale.

NEL CD

Se vogliomo sfrecciore sulle ocque di mezzo mondo, niente di meglio del demo presente sul nostro CD

Power Boat Racing è senza dubbio un simulatore a un po' diverso dal solito. Abbiamo gareggiato in tutti i modi possibili: su bolidi a quattro ruote, su moderni aerei e su vecchie carcasse, sui Big Foot – insomma, su tutti i mezzi più stravaganti.

Naturale dunque che prima o poi finissimo con il salire sui motoscafi da gara, e questo è quello che succede nell'ultimo titolo sportivo della Interplay. Che cosa ci dobbiamo aspettare da una gara di motoscafi? Ovviamente, molta competizione, percorsi per tutti i gusti e ricchi di varianti alternative, la possibilità di migliorare i nostri record e, ovviamente, di sfidare i nostri amici via rete o modem. *Power Boat* mantiene molte di queste promesse, introducendo circuiti colorati e graficamente accattivanti, ma alcuni irritanti difetti limitano un'esperienza videoludica altrimenti molto divertente.

SPORT O TURISMO?

Gli sviluppatori hanno senza dubbio cercato di rendere questa competizione su motoscafo originale e divertente, condendola con una leggera dose di humor senza però scadere nella banalità. Gli scenari che fanno da sfondo alle diverse piste brillano per fantasia e varietà, regalandoci vedute da cartolina negli angoli più disparati della Terra. Abbiamo a disposizione ben otto circuiti, situati in posti davvero pittoreschi: il porto di New York, i canyon del Nevada, i canali ghiacciati della Norvegia, le verdi colline dell'Inghilterra, i limacciosi fiumi dell'Amazzonia, il Giappone della tradizione e della tecnologia e, pecora nera di *Power Boat Racing*, la pista di Monaco, che al contrario è abbastanza squallida e banale.

Ci troveremo così a sfidare l'abilità dei nostri avversari nei luoghi più incredibili, immersi nel verde lussureggiante di una foresta incontaminata, circondati da alti palazzi in una moderna metropoli, oppure sprofondati tra le immense pareti di un canyon. Mentre sfrecciamo ad alta velocità, quasi volando sull'acqua, attorno a noi vedremo animali esotici, semplici passanti, spettatori curiosi, dei treni, elicotteri e altro ancora.

Il clima e gli agenti atmosferici giocano un ruolo determinante sulle nostre prestazioni; pioggia, neve o il sole accecante si succedono, limitando il nostro campo visivo,



Ammiriamo pure la pagoda e l'elicottero che ci sorvola, ma cerchiamo di non perdere di vista la curva!


Se qualcuno finisse in quelle acque fangose, non ci sarebbero molte possibilità di ripescarlo... Noi ce la caveremo senza un graffio.



Non dobbiamo farci prendere dal panico; non occorre improvvisare slalom azzardati per evitare di schiantarci. Almeno, non in *Power Boat*.

distraendoci e creando problemi, di fatto, alla guida del motoscafo.

Tutti questi particolari conferiscono una grande dinamicità alla corsa, a scapito però della giocabilità, dato che la simulazione subisce rallentamenti significativi nelle schermate più affollate.. Peccato che i colorati fondali restino sempre dei semplici sfondi, senza alcuna possibilità d'interazione. Non esistono i "fuoripista", come non esistono le collisioni o i danni dovuti a queste ultime; *Power Boat Racing* è senza dubbio un gioco dedicato a chi vuole divertirsi, non per chi pretende una simulazione accurata e precisa.

SFIDE PER TUTTI I GUSTI

Il piatto forte di *Power Boat* consiste nella grande varietà di sfide, in solitario o in gruppo, che permettono di esplorare i lunghi e variopinti circuiti. Per i principianti, esiste un facile percorso di prova dove è possibile far pratica con i comandi e collaudare le imbarcazioni, ma la pista è così monotona che ci spinge a cercare altrove nuove emozioni già dopo i primi minuti. Le barche si dividono in due categorie: a scafo unico e catamarano. Il primo tipo è adatto ai novellini, il secondo ai più esperti. Infatti, i "normali" motoscafi da competizione raggiungono velocità modeste ma godono di una maggiore stabilità. I catamarani, invece, sono mezzi molto differenti; ciò che guadagnano in velocità, lo perdono in manovrabilità. Questo nella realtà; in *Power Boat Racing*, i dati e le caratteristiche che distinguono gli otto modelli di una stessa classe sono talmente minimi che è difficile accorgersi di significative differenze. Il modo migliore per muovere i primi passi è di sfidare sé stessi nella gara a tempo. Con questa modalità possiamo selezionare una pista qualunque e gettarci in una pazza corsa solitaria lungo il percorso per i due giri previsti.

La parte migliore viene immediatamente dopo: dovremo battere un motoscafo che ripete esattamente la nostra prestazione dei precedenti due giri; vedremo potremo quindi imparare dai nostri stessi errori.

Completato il tirocinio, le piste ormai non avranno più segreti e riusciremo a pilotare i terribili "barracuda"; sarà giunto il momento di passare alle sfide più impegnative. Potremo scegliere se partecipare al Campionato Mondiale, oppure di sfidare fino a un totale di cinque amici collegati tra loro in rete. Inoltre, avremo la possibilità con la sezione "Arcade", di partecipare a una corsa all'ultimo respiro in cui non potremo neppure salvare su disco la nostra posizione.

Il gioco ci dà completa libertà di spaziare da un circuito all'altro passando dalla pratica allo slalom, dalla gara a tempo al torneo internazionale.

Nonostante tutto, *Power Boat Racing* rimane un titolo piuttosto semplice, frustrante all'inizio e un po' troppo monotono dopo qualche tempo, quando le piste non riservano più alcuna sorpresa.

Gmc



Nella migliore tradizione della cultura giapponese, ecco dei ciliegi in fiore e un paio di esperti d'arti marziali.

REQUISITI DI SISTEMA

Power Boat Racing dev'essere installato sotto Windows 95 e richiede almeno un Pentium 120 dotato di 130 MB su disco fisso. Ciò che è veramente indispensabile è una scheda 3D accelerata compatibile con Direct 3D, senza la quale il gioco perde ogni smalto. Senza scheda accelerata, l'appiattimento è così totale che ci sembra di aver acquistato un gioco di due o tre anni fa.
È sufficiente disporre di un lettore a doppia velocità, mentre è consigliabile avere un minimo di 16 MB di RAM.

SOTTO CONTROLLO

Pilotiamo un mezzo indistruttibile, facciamo salti miracolosi grazie a improbabili trampolini e spesso il motoscafo s'inabissa per qualche secondo a causa di voli spettacolari. Non soltanto non subiamo rallentamenti pilotando lo scafo sott'acqua, ma addirittura possiamo cambiare direzione mentre il nostro simpatico catamarano veleggia nei cieli. Purtroppo, gli effetti speciali e la spettacolarità hanno avuto il sopravvento sul buon senso e su di una visione più realistica di questo sport.
Eppure qualche elemento interessante è stato introdotto nei comandi di gioco. Il controllo del motoscafo subisce variazioni a seconda della posizione della punta, a seconda se questa sia alzata o abbassata a livello dell'acqua. Nel primo caso, potremo sfruttare al massimo la potenza del mezzo e raggiungere considerevoli velocità; nella seconda posizione, offriremo più resistenza all'acqua, rallentando l'andatura, ma migliorando la stabilità e quindi potremo compiere manovre più precise.

COMMENTO

GRAFICA	7	LONGEVITÀ	5
GIOCABILITÀ	6	SONORO	6

Power Boat Racing si presenta con una veste colorata e a volte molto coinvolgente. Gli scenari sono ben caratterizzati e nascondono varianti, scorciatoie e insidie che rendono le sfide più interessanti. La grafica ha un buon impatto iniziale, ma vista da vicino mette in risalto molti difetti, soprattutto nella versione per schede accelerate. Nonostante la tridimensionalita della pista, i giochi di luce e i riflessi, l'ambiente circostante rimane una specie di cartolina di contorno - tra l'altro, il cielo e davvero deludente. Padroneggiare la guida di un motoscafo non e difficile, ma la carenza di realismo rende il tutto troppo semplice e superficiale. Divertente all'inizio, tende a diventare ripetitivo se giocato in solitario. Alla lunga, le uniche partite interessanti saranno quelle contro i nostri amici.

6

• CASA: Microfolie's • SVILUPPATORE: • INTERNET:
• DISTRIBUTORE: • TELEFONO: • PREZZO: L.

Indagine nel futuro

Megatown, 2097: nostro padre, il più grande industriale di Cyber del mondo, è stato ucciso in un attentato. Il nostro obiettivo, giocando a *Zero Zone*, sarà quello di trovare i colpevoli di questo orrendo crimine.

Dopo anni di ricerche, la tecnologia è arrivata a creare alcuni prodigi volti a cambiare radicalmente la vita della specie umana: oltre al teletrasporto, mezzo di comunicazione efficace e immediato, e alla possibilità di esplorazioni spaziali, sono stati costruiti i Cyber, ossia robot dotati di un'elevata intelligenza artificiale, destinati alle più svariate mansioni (da soldati a segretari); questi ultimi sono stati completamente soggiogati dagli esseri umani grazie al microchip Octopus, progettato e fabbricato dal nostro defunto padre, Al Gonzo (il nome, in italiano, non è certo dei più felici...).

Negli ultimi anni antecedenti l'inizio della nostra avventura, però, alcuni Cyber sono riusciti a sfuggire al giogo imposto loro dagli esseri umani (definiti, nell'avventura, Bio), grazie a una strana pratica dai contorni davvero misteriosi: la Meditazione Hertziana; dopo essersi organizzati in un'associazione, la Murena, i presunti ribelli si sono poi dati ad atti di terrorismo, tra i quali tutti pensano vada annoverata anche la prematura scomparsa del nostro genitore.

INIBITORI PER ANDROIDI



Nel gioco, si parla più volte di un microchip, l'Octopus, preposto a limitare i Cyber nelle loro scelte, rendendoli così schiavi degli esseri biologici; l'idea di inibitori per robot non è certo nuova all'interno della letteratura fantascientifica: uno dei padri della fantascienza, Isaac Asimov (1923-1992), descrisse in alcune delle sue opere (per la prima volta in "Robbie") le Tre Leggi della robotica, che codificavano le limitazioni etiche che ogni robot doveva avere al momento della costruzione.

1) Un robot non può danneggiare un essere umano, o permettere, rimanendo inattivo, che un essere umano riceva danno.
2) Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, a meno che questi ordini entrino in conflitto con la Prima Legge.
3) Un robot deve proteggere la propria esistenza, finchè questa direttiva non entri in conflitto con la Prima o la Seconda Legge.

A queste, andrebbe aggiunta la Legge Zero, di cui Asimov parla in un'opera successiva, descrivendola come non indispensabile per un robot, in quanto comprensibile solo ai più avanzati tra essi.

0) Un robot non può danneggiare l'umanità, o permettere, rimanendo inattivo, che l'umanità riceva danno.



Il teletrasporto è indubbiamente un sistema pratico e veloce per muoversi: dobbiamo abituarci in fretta ad usarlo.

INIZIAMO LE INDAGINI

Sebbene i rapporti con nostro padre non siano mai stati molto stretti, appena appresa la triste notizia del suo omicidio, ci rechiamo nel suo ex-ufficio per vedere di far luce sull'omicidio, non ancora del tutto chiaro agli occhi delle autorità e tantomeno ai nostri.

Bisogna dire che dopo pochi minuti di gioco la trama sembra un po' deludente: parlando con il socio d'affari di Al Gonzo, nonché sindaco di Megatown, il signor Mat Mutron, e dando un'occhiata in giro per l'industria, abbiamo la netta impressione di aver capito già tutto, colpevole compreso (i primi documenti che troviamo nell'ufficio di nostro padre sono estremamente chiari in proposito).

Le nostre intuizioni si riveleranno, per lo più, esatte, ma questo non ha alcuna importanza: col procedere del tempo, andando avanti nelle nostre indagini, scopriamo che la trama, apparentemente banale ha molte sorprese da svelarci e si dipana in maniera sempre più avvincente.

Le sale della Kanary, questo è il nome dell'industria del defunto Al, non sono che l'inizio di una serie di posti che dovremo visitare, spesso tornandoci più volte, per poter continuare le ricerche; qui, in ogni caso, conosceremo due Bio estremamente importanti







per tutto lo sviluppo del gioco: il già citato Mat Mutron e l'agente Ridley, incaricato dalla polizia per le indagini, che, di tanto in tanto, ci apparirà un po' inadeguato al ruolo.

UNA FINESTRA SUL MONDO

L'area all'interno della quale ci muoviamo ci appare in visione soggettiva: quello che vediamo sul nostro schermo corrisponde a quanto vedremmo con i nostri occhi se ci trovassimo realmente lì, al posto del nostro "alter ego", Stan Gonzo.

All'interno di ogni locazione, possiamo spostarci in un numero ben definito di punti di osservazione fissi: giunti in uno qualsiasi di essi, possiamo "muovere lo sguardo", stando fermi, come se ruotassimo su noi stessi, liberi di alzare o abbassare il capo.

Il mondo esterno ci appare tridimensionalmente e presenta una veste grafica accattivante, sebbene non certo eccezionale rispetto agli standard attuali.

Per interagire con quanto ci circonda, abbiamo a disposizione un unico puntatore "intelligente" a forma di mano guantata, che cambia forma a seconda del punto dello schermo in cui si trova, indicandoci di volta in volta la scelta che ci viene offerta: se lo avviciniamo ai bordi dell'inquadratura, ci permetterà di scorrere il campo visivo a nostra disposizione; per poterci muovere verso un altro "punto fisso", dovremo puntarlo in direzione di quest'ultimo, e lo dovremo posizionare sopra un oggetto, per poterlo raccogliere o usare.

Durante le nostre peregrinazioni, ci viene data la possibilità di accumulare un gran numero di oggetti da utilizzare in altri momenti: per metterli da parte e, possibilmente, ritrovarli, abbiamo a nostra disposizione un inventario al quale si accede, molto semplicemente, cliccando col pulsante destro del mouse (stessa procedura anche per tornare alla visuale normale); la lista degli oggetti è posizionata accanto a una raffigurazione del nostro personaggio e a una barra che indica il nostro stato di salute (durante il gioco, potremo morire per le cause più disparate e incredibili: basta pensare che anche il cibarsi di una pizza cruda, in situazioni di malessere davvero critiche, può esserci letale!).



Siamo capitati nel bel mezzo di una Meditazione Hertziana: chissà chi è la bella Cyber al centro...

LA VERITÀ DAI MILLE VOLTI

Quando vediamo per la prima volta l'introduzione del gioco (di fattura non eccellente, per la verità), può sembrarci solo un'accozzaglia incredibile di spezzoni montati in maniera casuale, senza capo né coda: in realtà, si tratta di una serie di indizi e riscontri che ritroveremo all'interno del gioco vero e proprio, ai quali faremmo bene a stare attenti fin dall'inizio.

Nel corso delle nostre indagini, la verità che affiora man mano avrà modo di stupirci sempre più: alle losche, ma scontate, macchinazioni di Mat Mutron, si aggiungono le incredibili scoperte sul passato di nostro padre e sulle sue ultime ricerche e attività.

Più ci addentriamo nel gioco, incontrando strani personaggi, come il geniale scienziato Sam Gauss, più ci accorgiamo che la nostra iniziale visione della realtà va rivisitata e corretta; il nostro interessamento alla verità, però, ci rende bersagli di persone non proprio ben intenzionate: ci capiterà più volte di dover addirittura mettere mano alle armi per vendere cara la pelle... I combattimenti sono una delle parti del gioco che ci lasciano un po' perplessi: aggiungere delle fasi d'azione a un'avventura prevalentemente statica avrebbe potuto essere anche una buona idea ma, purtroppo, bisogna dire che in questo caso gli sviluppatori non sono riusciti appieno nel loro intento. Quando siamo attaccati, siamo infatti costretti a rimanere fermi nella locazione nella quale ci troviamo (una cosa alquanto frustrante), cercando di rispondere al fuoco nemico semplicemente ruotando su noi stessi per prendere la mira, senza la minima possibilità di difesa (potremo solo sperare di colpire il nostro nemico prima di rimanere uccisi dai suoi colpi).

Al termine di uno scontro, niente di meglio che una bella pizza, innaffiata da un buon drink, per rimetterci in forze!

PRIMI INCONTRI

Durante la nostra prima visita alla Kanary, avremo modo di conoscere quattro personaggi, tra Bio e Cyber, vediamo insieme chi sono le nostre prime conoscenze:



Mat Mutron socio del nostro defunto padre, Mat è la classica persona poco raccomandabile scopriremo subito, dai documenti trovati nell'ufficio di Al, che è implicato in loschi affari



Agente Ridley - agente di polizia incaricato di indagare sull'omicidio di Al Gonzo, cerca di fare il suo lavoro il meglio possibile senza esporsi a rischi eccessivi (almeno per ora ...): lo incontreremo anche in altre locazioni.



Robot Guardiano - questo massiccio Cyber è preposto alla sorveglianza del reparto di produzione dei suoi simili: per superarlo, non dovremo far altro che procurarci una tuta anti-radiazioni (è la prassi...).



Segretario - un altro robot standard, acquistabile direttamente dal catalogo generale della Kanary, più o meno accessoriato. Ma si sa, anche un androide ha una sua sensibilità: proviamo, magari, a offrirle un buon caffè!



Questo ologramma raffigurante una bella donna è in realtà il computer che fa da segretaria al maledetto Mat Mutron.



Il serpente giocattolo che possiamo ammirare è uno dei prodotti della Kanary, l'azienda di nostro padre.

REQUISITI DI SISTEMA



Zero Zone, per poter girare correttamente, richiede Windows 95, un processore Puntium 90, 16 MB di RAM, un letture CD a quadrupla velocità e una scheda audio; già con una configurazione di questo tipo, il gioco non dovrebbe presentare fastidiosi rallentamenti. Non è prevista un'installazione su hard disk, utilizzata soltanto per memorizzare tutti le partite salvate.

QUATTRO CHIACCHERE CON I CYBER

Gli interlocutori con cui avremo a che fare non sempre saranno persone in carne e ossa: il primo "dialogo" del gioco, tra l'altro, lo avremo proprio con un'intelligenza artificiale, il nostro fidato Shuttle, una sorta di agenda elettronica senziente che oltre a permetterci di accedere alle funzioni di salvataggio e caricamento partita, molto spesso ci darà consigli e ci avvertirà di pericoli imminenti. Il sistema di comunicazione ideato per i robot servitori (come quelli con mansioni di baristi, di distributori automatici e il nostro stesso Shuttle) è davvero originale, ma non certo particolarmente funzionale: le frasi composte dai nostri interlocutori sono formate in linguaggio POG, ossia viene visualizzata sullo schermo una sequenza di icone circolari, ognuna delle quali ha un significato diverso, interpretato dallo Shuttle; leggendole in sequenza, otteniamo una frase di senso compiuto priva di congiunzioni e articoli: simpatico, ma non certo utile. La colonna sonora che accompagna l'avventura non è malvagia ma, purtroppo, ha il riprovevole difetto di essere terribilmente ripetitiva: dopo poche ore di gioco, in cui la si trova piuttosto gradevole, viene istintivo abbassare il volume.

Un altro punto del gioco che avrebbe potuto essere migliorato sono i dialoghi veri e propri, ossia quelli con gli esseri umani o con i Cyber più evoluti: le animazioni che caratterizzano i movimenti facciali non sono particolarmente curate e, cosa ben più grave, la nostra interazione durante un colloquio è pressoché nulla; dovremo per lo più ascoltare le informazioni forniteci da un dato personaggio, a seconda del punto al quale siamo arrivati con la soluzione degli enigmi.

RIMBOCCHIAMOCI LE MANICHE

La longevità di *Zero Zone* non è certo indifferente, per essere un'avventura: una buona trama, enigmi non sempre semplicissimi e una gran moltitudine di azioni da compiere, ci permetteranno un divertimento non limitato a poche ore di gioco (la "lunghezza", purtroppo, è un problema che affligge tutte le avventure uscite ultimamente: anche lo stesso *The Curse of Monkey Island*, capolavoro indiscusso del genere, non può certo vantare una longevità poi tanto elevata...). Inoltre, il gioco è interamente tradotto nella nostra amata lingua: bisogna ammettere che i traduttori hanno fatto un buon lavoro, sia con i testi, nei quali gli errori sono sporadici e irrilevanti, che con il parlato, sul quale dubitiamo che qualcuno possa avere da obbiettare. *Zero Zone* è dunque un'avventura basata su buoni presupposti, che ha come punti di forza una buona trama e una più che discreta longevità. È davvero un peccato, però, che siano state commesse delle leggerezze durante la realizzazione, che spesso si fanno sentire in maniera marcata. L'ambientazione è davvero interessante e la storia meriterebbe un seguito: magari la Microfolie's potrebbe imparare dagli errori (non certo eccessivi) commessi per sviluppare un capolavoro. Non ci resta che sperare!

Gmc

COMMENTO

Zaro Zona **è un'avventura dotata di una buona trama a di una discreta longevità; la vesta grafica semplice e accattivanta ben si intagra con il sistama di controllo molto intuitivo, la cui unica, ma non banale, pecca è data dal sistama di comunicazione. i dialoghi veri e propri, sabbana ben tradotti in italiano, risultano complatamente privi di intarazione a, purtroppo, si limitano a assare brevi monologhi dal nostri intarlocutori. L'aspetto che più si sarebba dovuto curare, parò, è quallo dalla colonna sonora che ci accompagna nella nostra peregrinazioni: i brani proposti non sono malvagi, ma troppo ridotti numericamanta a, di consaguanza, a lungo andare noiosi. Tutto sommato, un gioco più cha discrato, in grado di farci passare svariate ore di sano divartimento davanti al nostro monitor.**

7

GRAFICA 7

GIOCABILITÀ 7

LONGEVITÀ 8

6

• CASA: 3DO Company • SVILUPPATORE: Cyclone Studios • INTERNET: Http://www.3do.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 80.000

La guerra del teletrasporto

Incredibile ma vero, finalmente qualcuno ci dà l'opportunità di scendere personalmente in battaglia tra quei carri armati che prima potevamo solo guardare dall'alto in giochi di guerra come *Red Alert* e *Total Annihilation*. Riusciranno i nostri eroi della 3DO a regalarci, con *Uprising,* la più grande esperienza videoludica in campo di guerra?

NEL CD

All'interno del CD-ROM allegato alla rivista passiamo trovare il demo giocabile di *Uprising*, sia in verione "normale" che 3Dfx.

Su questo gioco, uno dei più anticipati dell'anno, si è detto tutto e il contrario di tutto. Nessuno sapeva dire con precisione in cosa sarebbe consistito, e mentre alcuni lo vedevano come l'evoluzione naturale e suprema dei giochi di strategia in tempo reale, altri lo classificavano come un qualunque sparatutto dai controlli un poco più sofisticati. Ora finalmente, dopo una lunga attesa, è giunto nelle nostre mani: scopriamo quindi insieme chi aveva ragione. Non appena iniziamo a giocare, *Uprising* mostra già i primi chiari segni di distinzione. Prima di scendere in battaglia, nella fase di preparazione, abbiamo a nostra disposizione dei fondi iniziali (pochi per la verità) e dobbiamo investirli per rendere i nostri mezzi più efficaci.

Di fronte a noi, i primi tre pianeti tra cui scegliere: ognuno di questi offre problematiche differenti e quindi richiede differenti investimenti. Spesso i giochi di questo tipo lasciano davvero poco spazio al giocatore nelle decisioni iniziali, e questo li rende estremamente seriali e poco longevi. Ben venga quindi la possibilità di decidere quali missioni affrontare e come.

La battaglia 3D inizia con una breve sequenza animata. Nel vederla, intuiamo che anche qui lo sfondo storico che dà luogo al conflitto è puramente una scusa, e dell'antefatto l'unica cosa degna di nota è che abbiamo a disposizione una particolare tecnologia: il teletrasporto. Sarà questo fatto a caratterizzare tutto il gioco, e vedremo presto perché.

La partita vera e propria inizia



Alcuni nostri caccia stanno per piombare sul nemico e per abbatterlo. Interessante seguire questo evento dalle telecamere interne alle nostre unità.



Questo fiume di lava ci condurrà sicuramente verso il vulcano centrale, dove si nasconde il nemico.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

I gadget a disposizione durante il gioco sono davvero innumerevoli. I laser gatling, arma base, sono già di per sé potenziabili fino a 123 KHz. Gli HSM sono i missili di base, poco efficaci, anche se nella loro versione potenziata riescono a infastidire anche una torretta avversaria. I missili cupido sono devastanti, ottimi per far fuori in breve tempo i carri nemici. Gli Helix invece sono missili a ricerca automatica, insostituibili in azioni molto difficili in campo aperto. Il fucile Spline è davvero spettacolare: assorbe la corazza del nemico e utilizza quando assorbito per ricaricare la nostra, trasformandoci in veri e propri vampiri. La Torpedo Mole è un arma che lancia degli speciali missili sotterranei, che si infilano nel terreno e colpiscono gli obiettivi a tradimento. Eccellente per abbattere strutture molto difese. Il lanciafiamme è uno delle poche armi capace di danneggiare seriamente le strutture nemiche, anche se si consuma rapidamente. Il posamine è estremamente efficace, depositando delle speciali mine che riconoscono automaticamente tra unità amiche e nemiche. Ma la più ambita di tutte le armi è sicuramente il mortaio, che funzionando come artiglieria pesante a distanza, permette di devastare tutto anche a distanze incredibili. Tra i dispositivi speciali troviamo il riparatore remoto, che ci evita di tornare ogni volta alla base per ripararci, i minirobot, che vanno in giro coprendo vaste aree di mine a nostro comando, e un sistema antiaereo avanzato, il BFM9000, decisamente devastante. Vi sono anche le cosiddette "armi-fine-di-mondo", come accade spesso in questi giochi, come il disco di antimateria, che una volta rilasciata prosegue nella sua corsa folle devastando tutto quello che incontra, e le testate Hive, che irradiano una tale potenza termica e per così tanto tempo, da risultare pericolosissime anche per noi. Infine, durante le battaglie, cadono dal cielo dei simpatici bonus con dentro sorprese di ogni genere, rendendo l'azione in questo splendido gioco ancora più varia ed imprevedibile.

come un qualsiasi classico simulatore di carro armato: visuale in soggettiva o esterna del veicolo, e una manciata di missili e armi di vario tipo a nostra disposizione. I nemici sono belli da vedersi, molto massicci, ed esplodono che è un piacere. Il controllo, che adibisce la tastiera al movimento e il mouse alla visuale (giustificandolo con il movimento della torretta), all'inizio è un poco scomodo ma alla lunga, con l'abitudine, diviene estremamente utile, anche se sarebbe stato preferibile inglobarlo in un unico dispositivo.

Ma proprio quando cominciamo a divertirci nel far fuori di tutto, senza pietà, ci accorgiamo con piacere che centrare nel mirino quanti più bersagli nemici possibile non esaurisce affatto le possibilità del gioco. Anche se già così è estremamente divertente, in *Uprising* c'è ben altro...

QUANDO IL GENERALE SCENDE IN CAMPO...

Posizionando il nostro carro armato su una delle molte piattaforme sparse per la mappa e premendo il tasto F9, un veicolo aereo arriva di corsa, trasportando una grossa struttura armata, una sorta di torretta gigante, che viene deposta accanto a noi a guardia della piattaforma. La piattaforma diviene in pratica una sorta di piccola roccaforte, dove possiamo ripararci, recuperare armi, e così via. Ma non è finita qui: possiamo anche accedere alla visuale via satellite della mappa. Dalla visuale in soggettiva quindi, alla *Quake* per intenderci, passiamo a una visione dall'alto di tutta la mappa. Ma a cosa serve una



mappa se non abbiamo che una sola unità? Sarebbe stato più che sufficiente il piccolo radar nell'abitacolo, giusto? Ebbene, il fatto è che da questa mappa è possibile farsi portare dagli aerei altre strutture aggiuntive da piazzare sulla piattaforma attuale e su ogni piattaforma che riusciamo a conquistare. Le possibilità di scelta sono particolarmente varie, ma possiamo costruire al massimo due o tre strutture per piattaforma. Nel menu troviamo strutture che procurano soldati semplici o supercorazzati, carri armati, caccia, bombardieri e così via oltre, naturalmente, ai generatori. L'energia è la materia prima, e ogni volta che costruiamo una qualsiasi struttura (come, ad esempio, degli edifici di produzione) li paghiamo in energia. L'energia si produce lentamente, quindi più generatori abbiamo, meglio è.

Il problema ora è cosa farsene di queste strutture che creano unità. Per scoprirlo, non ci vuole molto.

Se torniamo ai comandi del nostro carro, mentre esploriamo la mappa alla ricerca di unità avversarie, degli indicatori dentro il nostro cruscotto iniziano a lampeggiare indicando ogni volta che un nuovo squadrone di uomini, un nuovo carro e un nuovo caccia o bombardiere è stato prodotto.

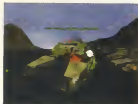
Ecco in cosa viene d'aiuto il teletrasporto di cui parlavamo prima. Qualsiasi cosa inquadriamo nel nostro mirino, sia essa un'unità terrestre, aerea o una torretta difensiva, è sufficiente premere un tasto affinché le unità da noi scelte gli si scatenino contro. Queste vengono teletrasportate in quel punto ovunque si trovi la piattaforma in cui sono depositate, e attaccano il nemico da noi indicato fino a quan-

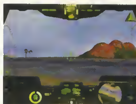


Un colpo deciso dell'avversario ha fatto saltare per aria il nostro povero carro armato. Ma niente paura, abbiamo cinque vite.



La mappa satellitare. Da qui è possibile gestire tutte le nostre roccaforti e costruire ogni sorta di struttura.







do non vengono distrutte a loro volta. Obiettivo: conquistare tutte le piattaforme presenti sulla mappa.

UN'INTERFACCIA SULLA PUNTA DEL MIRINO...
Il sistema è così semplice e intuitivo, e nel contempo offre un tale ventaglio di opportunità tattiche e strategiche, da rendere il gioco giocabile e intenso allo stesso tempo.

Niente tempi morti, niente limiti alla nostra libertà d'azione, massimo coinvolgimento e fusione perfetta tra azione e pensiero.

Uprising si offre quindi come un gioco davvero unico, probabilmente il più grande passo avanti in questo senso da qualche anno a questa parte.

Non possiamo dire che sia un *Red Alert* in 3D, perché il gioco manca della possibilità di determinare i movimenti delle nostre unità (in pratica, è come giocare al capolavoro della Westwood con il solo mirino del fuoco), e non possiamo neanche dire che riproduca battaglie su larga scala, perché le unità in campo non sono mai molte e se proviamo a produrne di più ci scontriamo con un noioso limite numerico imposto dai programmatori. Infine, non è neanche possibile dire che questo sistema di interfaccia avrà un futuro, perché per quanto sia applicabile anche a giochi come *Incubation*, c'è sempre la prospettiva che a prendere strada sia il sistema, del tutto opposto, alla *Space Hulk*, dove manca completamente il comando di fuoco mentre troviamo solo quello di movimento.

Quello che si può dire senza timori di smentite è che *Uprising* è un gran bel gioco, costruito con la cura e la passione dei professionisti, e in grado di offrire sotto ogni aspetto grandi soddisfazioni. Il solo sistema di upgrade tra una missione e l'altra e nel multigiocatore, permette di trasformare ogni partita in una scommessa strategica, aumentando la longevità del gioco di settimane, se non mesi.

Inoltre, per quanto la grafica non sia disegnata in modo eccelso, è animata con effetti di esplosioni e rocambolesche precipitazioni di aerei in fiamme, che regalano al campo da battaglia una vita propria, anche grazie agli splendidi ed unici effetti sonori.

La versione con scheda accelerata è ovviamente un must: il paesaggio collinare o vulcanico, interrotto piacevolmente da fiumi animati e laghi di acido, scorre di fronte ai nostri occhi in tutta la sua bellezza, e ricorda per certi versi i vellutati altipiani di *Magic Carpet*, anche se manca delle splendide riflessioni sulla superficie dell'acqua che il capolavoro di Peter Molineux vantava anche senza schede acceleratrici. Come se questo non fosse abbastanza, *Uprising* ha infine una modalità multigiocatore frenetica, avvincente, che prende il meglio di *Quake* e di *C&C* e lo offre su un piatto d'argento, senza dimenticare una cascata di armi aggiuntive, dispositivi devastanti, mine, trappole, torrette e altre simili amenità per condire il tutto e renderlo irresistibile anche per il giocatore di vecchia data.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Uprising* è necessario un Pentium 120, ma vi consigliamo almeno un Pentium 200 MMX, dotato di 32 MB di RAM per non vederlo rallentare inesorabilmente. Occupa oltre 90 MB su hard disk, e richiede un CD-ROM 2x e una scheda svga a 65 mila colori compatibile con DirectX 5, ma ovviamente prestazioni accettabili si ottengono solo con una scheda grafica 3Dfx, per cui il gioco è espressamente progettato. *Uprising* richiede le librerie DirectX (comunque disponibili sul CD dell'installazione per chi non se le fosse ancora procurate). Tutte le schede sonore supportate da DirectX e da Windows 95 sono di conseguenza compatibili. Il supporto del gioco via Internet o via rete è completo e non richiede di appoggiarsi o software esterni, rendendo estremamente immediate le partite multigiocatore.



Il nostro Wraith ha tentato un assalto a sorpresa, ma le potenti difese nemiche lo hanno inchiodato letteralmente al fianco della montagna.

COMMENTO

 GRAFICA 8

 LONGEVITÀ 9

 GIOCABILITÀ 8

 SONORO 8



Un gioco che offre finalmente un'impostazione originale (e di questi tempi se ne sentiva veramente il bisogno) ma che nel contempo non manca di offrire una giocabilità estremamente elevata. Il gioco in sé non ha uno spessore pari a quello di un *Total Annihilation*, ma mostra comunque una tale varietà e una cura nei dettagli da poter essere senza dubbio considerato un prodotto entusiasmante per la stragrande maggioranza dei giocatori. Non essendo riconducibile ad alcun genere in particolare, è il tipo di gioco che andrebbe provato da tutti, in quanto ha le carte in regola per piacere anche ai videogiocatori dai gusti più difficili. Una grafica splendida, soprattutto se si è dotati di una scheda 3D accelerata, e degli effetti sonori coinvolgenti, lasciano il giocatore sempre immerso e mai annoiato nel mondo creato degli abili ragazzi dei Cyclone Studios.

8

• CASA: Red Orb • SVILUPPATORE: Smoking Car Production • INTERNET: http://www.redorb.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 167/821177 • PREZZO: L. 110.000

Delitto sull'Orient Express

La Red Orb, ispirandosi a un "filone" classico delle avventure, confeziona un autentico gioiello: *Last Express*, un giallo storico pieno di sorprese e con una trama solida come le rotaie di un treno di inizio secolo.



Indaghiamo sui primi misteri di *Last Express* utilizzando il demo (in inglese) incluso nel nostro CD.

L'Orient Express sbuffa rumorosamente sui binari della stazione di Parigi: è l'ora stabilita e non sono ammessi ritardi; un passeggero in ritardo oltraggioso riesce a salire - in corsa - dopo pochi minuti e quando raggiunge suo amico nel suo scompartimento, lo trova ormai cadavere.

Questo è l'inizio di una delle più belle avventure degli ultimi mesi, basata su presupposti azzardati ma realizzata in modo impeccabile: stiamo parlando di *Last Express*, una sorta di citazione computerizzata del famoso giallo di Agata Christie. La trama è molto semplice: l'americano Robert Cath, presi i panni dell'amico (invischiato in qualche affare pericoloso, di cui solo pochi particolari sono inizialmente a conoscenza del giovane protagonista) prende parte al lungo viaggio in treno - ben tre giorni - che lo porterà dalla capitale francese fino a Costantinopoli, determinato a scoprire il più possibile sui motivi della tragedia, mosso oltre che dal desiderio di vendetta anche da quello della fuga, complice il non trascurabile fatto che è ricercato dalla polizia francese per vicende non meglio chiarite al momento della partenza del treno.

Da quando, appunto, l'Orient Express lascia la stazione di Parigi, ben poco di quanto accade nel mondo esterno ha più importanza se non storica e complementare a quanto si impara dai compagni di viaggio del protagonista. Il treno diviene il mondo e quanto faremo deciderà la nostra sorte: finiremo arrestati, uccisi, scompariremo nel nulla o riusciremo a cavarcela nel migliore dei modi? Dipenderà solo da come agiremo nel corso dei tre giorni più importanti della nostra vita nei panni del giovane americano!

OGNI COSA A SUO TEMPO

L'idea alla base di *Last Express*, vecchia e nuova allo stesso tempo, visto che è da molto che non si vedeva un'avventura basata su questo sistema, è l'importanza fondamentale associata al "fattore tempo". Il tempo scorre nel mondo virtuale del mitico treno come nella vita di tutti i giorni, indipendentemente dalle azioni del protagonista, che potrà assistere o meno a un qualsiasi evento a seconda che sia o meno al momento giusto nel posto, inutile precisarlo, giusto.

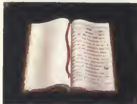
La trama è ben studiata e ricca di particolari che vengono svelati al giocatore abile con la gradualità di un buon scrittore di libri gialli; niente



Robert Cath, il protagonista, in una espressione caratteristica. Avrà notato qualcosa di sospetto?



Questo è quanto si vede della cabina accanto a quella di Robert, stando appesi all'esterno della stessa! Pericoloso, ma a volte molto utile.







è chiaro fin dal principio e nemmeno nel pieno delle vicende si può essere sicuri di dove il gioco si stia indirizzando, grazie al fatto che le azioni del protagonista e soprattutto le sue reali capacità investigative sono fondamentali per lo sviluppo verso la direzione «giusta» delle vicende narrate dal gioco.

La vita su un treno di lusso non è niente di eccezionale se si ignora volutamente il mistero associato alla storia principale; i particolari, le chiacchierate con i compagni di viaggio, le infatuazioni e le antipatie verso questa o quel particolare viaggiatore si mostrano al giocatore in maniera tanto verosimile da farci sentire già dopo poche ore di gioco come se fossimo sul treno, realmente in pericolo e davvero in viaggio verso un destino a noi completamente ignoto.

I personaggi, come sarebbe nella realtà, non sono moltissimi, alcuni saranno presenti solo per poche fermate mentre altri completeranno il viaggio; potremo fare la conoscenza di gente interessante ed evitarne altra, a nostra discrezione. Possiamo scegliere? Sì, difficilmente una partita a *Last Express* risulta simile a un'altra: alcuni personaggi saranno nostri «conoscenti» solo se coglieremo l'occasione di parlare loro in alcuni momenti chiave, persi i quali non potremo andare oltre un saluto amichevole o un freddo scambio di opinioni senza niente di personale; altri, invece, bene o male incroceranno comunque vada il nostro cammino (si tratta, ovviamente, delle pedine principali della storia), ma anche con questi non è detto che tutto vada allo stesso modo in partite differenti, anzi è molto probabile il contrario.

IMPARARE DAI PROPRI ERRORI

Il sogno di chiunque è quello di poter viaggiare a ritroso nel tempo di pochi attimi: pensate a come sarebbe la nostra vita se ogni volta che ci rendessimo conto di aver commesso un grossolano errore potessimo tornare indietro nel tempo di quel tanto che basta per ripetere, le nostre azioni ed evitare lo sbaglio. Questo è quanto *Last Express* ci permette di fare nel caso morissimo durante lo sviluppo della storia (e fin qui niente di nuovo) ma anche nel normale svolgersi della partita: come su un vero treno, molte cose avvengono allo stesso tempo in locazioni e vagoni differenti; abbiamo seguito la chiacchierata - rivelatasi magari decisamente futile - tra due giovani donne nel locale ristorante e ci siamo accorti, solo dopo essere tornati nel locale fumatori che è appena terminato un dialogo apparentemente ben più importante? Se riteniamo che possa essere utile possiamo, mediante una apposita schermata basata non a caso su un orologio, tornare letteralmente indietro nel tempo fino al momento in cui perdevamo minuti preziosi nel vagone ristorante, abbandonare le ragazze alle loro chiacchiere (per noi) inutili ed arrivare tempestivamente nel locale fumatori addirittura prima che il dialogo potenzialmente interessante abbia inizio, per origliarlo disinvoltamente in tutta tranquillità.

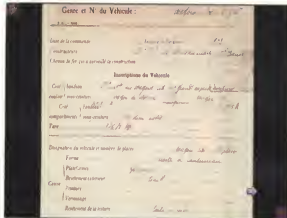
Troppo comodo? Niente affatto, grazie al notevole particolare che gli eventi sono molto numerosi e le carrozze non permettono fisicamente al giocatore di tenere sotto controllo tutto quanto succeda intorno a lui ma solo ciò che avviene nelle immediate vicinanze. Per questo, è vero che si può (anzi, si deve!) imparare dagli errori di cui ci rendiamo conto durante la partita, ma è anche vero che è possibile voler ripetere una sezione importante se non addirittura l'intera partita per prestare attenzione ad avvenimenti magari ignorati durante i precedenti viaggi sul treno, placido contenitore di un vero e

UN VERO INVENTARIO

Per una volta nella vita, assistiamo a un gioco basato sul realismo con un inventario davvero coerente: potremo portare con noi un certo numero di oggetti di piccole dimensioni, ma non potremo manipolarli quando, ad esempio, stiamo anche trasportando una valigia o un altro oggetto particolarmente ingombrante. In modo simile, potremo compiere alcune evoluzioni quando siamo liberi da zavorre di vario genere, ma il gioco non ci permetterà mai, ad esempio, di salire sul tetto del treno con una pesante valigia in mano, situazione che si può verificare più o meno a metà del secondo giorno. Un personaggio realistico con comportamenti realistici!

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

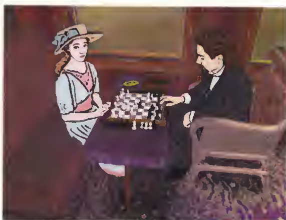
È possibile giocare *Last Express* sia sotto DOS che con Windows 95, nel primo caso dovrebbe essere sufficiente (con qualche sacrificio) un 486 veloce con 8 MB di RAM, 40 MB di spazio libero su disco fisso, un lettore CD-ROM 4x ed uno SVGA compatibile VESA oltre – naturalmente - a una scheda sonora compatibile Sound Blaster. Optando per Windows 95, è invece preferibile possedere almeno un Pentium con 16 MB di RAM, senza vincoli sulla sezione sonora purché supportata dall'ambiente Microsoft. Fondamentale la scheda sonora, per la totale (e in questo caso perfettamente giustificata) assenza di sottotitoli nei dialoghi principali.



Genre et N° du Véhicule :

Inscriptions du Véhicule

Alcuni documenti di bordo possono risultare molto utili per chiarire alcuni particolari delle vicende in corso, tutto sta a riuscire ad accedervi.



La giovane Tatiana è una ragazza intelligente e carina, molto importante ai fini dello sviluppo dell'intera avventura. L'uomo è una persona misteriosa, da tenere d'occhio.


COMPAGNIE INTERNATIONALE DES WAGONS-LITS
RAPPORT DU CONDUCTEUR
Mouvement des Voyageurs
Observations

Nei quaderni dei controllori si possono trovare cose molto utili, come questo elenco dei passeggeri e dei relativi tragitti.



Se ci capiterà di chiacchierare con il signore sulla sinistra, bisognerà stare attenti: non smette più di parlare! Ad ogni modo, anche lui potrebbe avere informazioni utili.

NOTTE AGITATA

Ci rendiamo conto di rovinare al giocatore in parte la sorpresa sottolineando questo particolare, ma in un certo punto (che non preciseremo) del gioco il protagonista ha un incubo. Si tratta, a nostro parere, di uno delle più belle e realistiche (si può capire cosa intendiamo solo giocando quella particolare sequenza) scene oniriche mai viste in un gioco per computer, realizzata con rara ispirazione. I particolari rasenti la perfezione presenti in *Last Express* sono davvero molti, e aiutano sempre di più il giocatore a sentirsi, per quanto possibile, parte integrante dei passeggeri dell'Orient Express.

proprio microcosmo di individui, ognuno con la sua storia che aspetta solo di essere conosciuta.

Per completare il discorso relativo ai "viaggi nel tempo", è giusto precisare un paio di particolari: quando decidiamo di tornare indietro con le lancette, avremo una manciata di secondi per decidere se ripensarci o meno, trascorsi i quali lo spostamento diverrà definitivo e il gioco ignorerà (in quanto mai accaduto) tutto quanto avremo deliberatamente deciso di eliminare; la linea temporale (unita alle azioni da noi compiute) è di fatto tutto ciò che esiste della partita in atto, che verrà «salvata» a ogni uscita dal gioco per essere ripristinata qualora decidessimo di tornare. Non potendo salvare differenti posizioni nel senso più canonico del termine, il gioco prevede comunque una buona libertà nell'esplorare il tutto, permettendo di giocare fino a sei partite in contemporanea, di ognuna delle quali sarà mantenuta traccia su disco fin nei minimi particolari. Ultima nota in merito: essendo il gioco in tempo reale, in qualsiasi momento noi decidessimo di passare a un'altra applicazione di Windows 95, il gioco stesso si porrà automaticamente in uno stato di pausa bloccando lo scorrere del tempo che, in caso contrario, rovinerebbe irrimediabilmente qualsiasi partita "dimenticata" per più di pochi minuti perché magari lasciata in background sotto un altro programma; un'opzione utile e non banale, implementata con intelligenza.

UNA LUNGA ESPLORAZIONE

L'interfaccia del gioco è volutamente ridotta ai minimi termini, permettendo volutamente solo spostamenti del protagonista nelle carrozze (e in alcuni casi, all'esterno) e la sua interazione con oggetti e personaggi secondari. Nel primo caso, potremo semplicemente prendere o utilizzare ciò che vediamo e che non appartiene semplicemente allo sfondo, nel secondo potremo, solo quando il gioco ce lo permette (nella vita reale, non si può parlare sempre con chiunque desideriamo, allo stesso modo si comporta il micromondo simulato di *Last Express*) potremo intraprendere discorsi più o meno interessanti, comunque completamente gestiti dal computer e totalmente non interattivi. Un particolare negativo? No, di

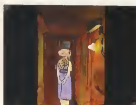


Due tra le più affascinanti ospiti del treno sono unite da quella che pare una relazione tutt'altro che canonica; riusciremo a far breccia con loro o resteranno distanti?



L'esplorazione e le perquisizioni saranno fondamentali; peccato che in questo baule non troveremo oggetti importanti, ma nella stessa stanza c'è ben altro.







fatto l'impegno del giocatore è volto al tempo e non all'oggetto: dovremo riuscire ad arrivare ai dialoghi interessanti e non condurli; non riuscendovi, non otterremo le informazioni che ci servono quando ci servono, in caso contrario potremo avere ulteriori frecce al nostro arco per la soluzione in senso positivo dell'avventura.

Interessantissima la gestione dei dialoghi: tutto è doppiato e recitato in maniera eccellente in italiano (originalmente, in inglese) ma sul treno viaggiano persone di lingua differente e il protagonista, di buon livello culturale, conosce oltre francese, tedesco e russo. Con un grandioso colpo di genio, i programmatori hanno pensato di far apparire i sottotitoli (in italiano) nei momenti in cui ci troveremo nelle vicinanze di qualcuno che parla in una delle lingue da noi conosciute, sottotitoli che però non appariranno in due casi: quando non saremo abbastanza vicini alle persone da poter intendere perfettamente quanto dicono (ma se conosciamo, noi giocatori "reali", un po' di francese o di tedesco, potremo comunque capire qualcosa prima di vedere apparire i sottotitoli relativi, effetto a dir poco splendido per chi può apprezzarlo) oppure, semplicemente, quando il dialogo in corso è in una delle lingue che il protagonista non conosce: in particolare sul treno ci sono persone che parlano arabo, turco e serbo-croato.

UN PICCOLO GRANDE TRENO

Nonostante la sua importanza, l'Orient Express resta sempre un treno, composto da un ridotto numero di carrozze che limitano forzatamente le locazioni visitabili dal giocatore. Giocando su questa debolezza in maniera intelligente gli sviluppatori hanno reso il gioco decisamente impegnativo nonostante il ridotto numero di ambienti fisicamente visitabili, considerando le potenzialità degli scompartimenti privati a cui non è affatto semplice accedere, e di altre zone del treno non sempre accessibili o visitabili senza difficoltà particolari.

Come abbiamo già detto più volte gli enigmi da superare sono maggiormente incentrati su questioni di tempo e spazio: dovremo cioè riuscire a essere in certi posti o perquisirne altri in determinati momenti del viaggio. Questo accorgimento, unito allo sviluppo della trama (inizialmente vaga e indefinita, sempre più chiara e delineata dal secondo giorno in avanti) permette al giocatore di superare in relativa scioltezza il primo giorno di viaggio e buona parte del secondo, ponendolo quindi di fronte a momenti realmente impegnativi, nei quali finalmente in un gioco di avventura occorre realmente concentrarsi per decidere cosa c'è da fare e non tentare a caso tutto ciò che viene in mente; muovendoci a caso non andremo lontano, *Last Express* non è un gioco in cui si vince senza pensare.

Gmc



REQUISITI DI SISTEMA

È possibile giocare *Last Express* sia sotto DOS che con Windows 95, nel primo caso dovrebbe essere sufficiente (con qualche sacrificio) un 486 veloce con 8 MB di RAM, 40 MB di spazio libero su disco fisso, un lettore CD-ROM 4x ed una SVGA compatibile VESA oltre – naturalmente - a una scheda sonora compatibile Sound Blaster.
Optando per Windows 95, è invece preferibile possedere almeno un Pentium con 16 MB di RAM, senza vincoli sulla sezione sonora purché supportata dall'ambiente Microsoft.
Fondamentale la scheda sonora, per la totale (e in questo caso perfettamente giustificata) assenza di sottotitoli nei dialoghi principali.



Ogni giorno troveremo un giornale nella sala fumatori: leggerlo ci terrà aggiornati sugli avvenimenti politici nel mondo esterno. Non sarà una lettura inutile!

COMMENTO

Le avventure in stile "giallo" sono piuttosto rare, a causa della difficoltà intrinseca di realizzare un buon titolo non solo sotto i soliti punti di vista, ma anche con una trama valida, tempestivi colpi di scena e via dicendo. *Last Express* riscopre i piaceri del giallo interattivo su computer risolverando un ulteriore assenta ingiustificato del genere: la struttura in tempo reale dell'intero gioco! Nonostante la notevola sfida, *Last Express* arriva al traguardo: è un ottimo titolo perfettamente giocabile che offre una buona trama, un manipolo di personaggi interessanti e una ambientazione storicamente valida e deliziosamente claustrofobica grazie alla trovata - ovviamente "ispirata" a fonti ben più famose - di iniziare e finire il tutto su un treno composto da un esiguo numero di carrozze, che non finiscono mai di svelare i loro segreti grandi e piccoli come in un vero viaggio in treno, solo molto più pericoloso del normale. Giocare a *Last Express* è come essere realmente sul treno a vivere parimenti le vicende del protagonista, e il risultato è da applausi!


GRAFICA 7


GIOCABILITÀ 9


LONGEVITÀ 8


SONORO 7



8

• CASA: Electronic Arts • SVILUPPATORE: High Score Entertainment • INTERNET: http://www.ea.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 99.900

Delusioni in pista

Secondo la Electronic Arts, non c'è niente di meglio di *Andretti Racing* per prepararsi a vivere la prossima, appassionante stagione di F1. Secondo noi, no.

Forte del recente, strepitoso successo riscosso da *FIFA '98*, la prestigiosa software house americana rilancia la sua linea sportiva con un gioco di corse sponsorizzato dal pilota più famoso negli Stati Uniti e dai suoi discendenti. Saranno infatti Mario, Michael e Jeff Andretti a tenerci compagnia in questo nuovo prodotto. Per quanto concerne Mario, crediamo che non ci sia bisogno di presentazioni: nato a Montona, in Italia, Mario è uno dei tre piloti (insieme a Emerson Fittipaldi e un certo Jacques Villeneuve) ad aver vinto sia il campionato di F1 sia l'Indycar, la massima serie automobilistica americana, guadagnandosi in oltre trent'anni di onorata carriera il soprannome di Piedone, dovuto più alla pesantezza che alla dimensione del suo piede destro, quello che lavora sul gas. Michael, dal canto suo, ha trionfato in Indycar, ma ha deluso in F1 con la McLaren, uscendo massacrato nel confronto diretto con il suo compagno di squadra, tale Ayrton Senna da Silva. Jeff è considerato invece l'eterna promessa dell'automobilismo americano: dopo qualche gara interessante non è mai riuscito a trasformarsi in un vero vincente. Con dei testimonial di questo calibro, sarebbe lecito attendersi un gioco di ottimo livello. Purtroppo così non è, e la delusione non tarda ad arrivare: già l'assenza di una qualche presentazione animata non lascia presagire nulla di buono, e lo scarno menu iniziale viaggia nella stessa direzione.

VECCHIE GLORIE

Correva l'anno 1991 quando la Electronic Arts pubblicò uno dei migliori giochi di guida di tutti i tempi, *Mario Andretti's Racing Challenge*. Ad appena un anno di distanza da *Indy 500* (magistrale opera prima della Papyrus, software house americana autrice del filone *Indycar* e *Nascar Racing*, oltre all'imminente *Grand Prix Legends*), *MARC* proponeva una grafica poligonale eccezionale per l'epoca e una struttura di gioco tanto insolito quanto accattivante. si trattava, in pratica, di rivivere la mirabolante carriera di Mario Andretti, dalle gare sprint su terra fino alla F1, passando per le stock car (le vetture della serie Nascar) e i prototipi, dove Piedone ha raccolto non pochi successi. Tutto con un occhio di riguardo all'aspetto economico delle corse, che come tutti gli appassionati certamente sopranno, è tutt'altra che trascurabile: con un budget iniziale di 20 000 dollari, occorreva vincere gare a ripetizione per incassare i premi e attirare ricchi sponsor per finanziare il salto di categoria a fine stagione. Con questo formula inusuale per questo genere di giochi ma di sicura interesse, *MARC* è stato un successo isolato, visto che nessuna software house ha più riproposto questo originale schema. Poteva farlo la EA con *Andretti Racing*, ma non ha colto l'occasione Peccato.

UNA CARRIERA STRAORDINARIA

In effetti, sono disponibili solo due modalità di gioco (escludendo quella multigiocatore), singola gara o carriera. Quest'ultima, è senz'altro la più interessante, giacché consente di disputare più stagioni di gare, partendo da un piccolo team e guadagnandosi sul campo un volante migliore per il campionato successivo. *Andretti Racing* propone entrambe le categorie di vertice negli USA, ovvero la già citata Indycar e la Nascar – nota agli appassionati del genere per le simulazioni della Papyrus – una sorta di superturismo americano. L'idea è a nostro avviso ottima, e avrebbe meritato di essere sviluppata decisamente meglio, soprattutto nella cura della realizzazione tecnica. I menu, infatti, sfruttano un'interfaccia che non esitiamo a definire amatoriale, con animazioni delle vetture e dei circuiti a dir poco sgradevoli. Selezionato comunque il numero di giri della gara, non resta che prepararsi alla sessione di qualificazione.



Uno degli effetti grafici più riusciti di *Andretti Racing* è il cosiddetto "lens flare", cioè il riflesso del sole sull'obbiettivo della ipotetica telecamera. Uno dei pochi tocchi di classe di questo gioco.

Mettiamo le carte in tavola: *Andretti*



Abbiamo perso l'alettone posteriore in una collisione. Niente paura, il modello di guida è così semplificato che quasi non se ne sentirà la mancanza...



Innumerevoli le visuali di gioco disponibili. Peccato che per riuscire a guidare decentemente, questa sia l'unica effettivamente utilizzabile.

Racing non è una simulazione, ma nemmeno un arcade puro. È infatti possibile modificare seppur a grandi linee l'assetto della vettura, e inserire opzioni come i cedimenti meccanici e gli errori ai box.

Dispiace ancora di più, quindi, che il modello di guida delle vetture sia estremamente approssimativo e non permetta di sfruttare né le regolazioni né le traiettorie ottimali. Grossi problemi di giocabilità, quindi, che per una volta non sono da ascrivere alle carenze del sistema grafico: al contrario, *Andretti Racing* sfrutta al meglio gli acceleratori grafici, proponendo una velocità e fluidità impeccabili. Merito dei programmatori, ma anche della scarsa varietà degli oggetti a bordo pista e della limitata complessità dei circuiti, davvero banali.

Le piste sono tutte inventate di sana pianta (altra nota di sicuro demerito), oltretutto senza fantasia, attingendo a piene mani alla libreria dei tracciati più famosi del mondo, peraltro senza riproporne le caratteristiche peculiari e l'indiscusso fascino. Non si può sorvolare nemmeno sull'intelligenza – davvero scarsa – dei piloti avversari: non è possibile regolare la loro velocità con una scala di difficoltà, quindi ci sono concorrenti ultra-lenti, che intralciano e basta, e vere e proprie saette a cui è praticamente impossibile mettersi dietro.

Il loro comportamento in pista, inoltre, sembra totalmente casuale ed è quindi tanto imprevedibile quanto frustrante.

DELUSIONE COCENTE

In definitiva, dunque, siamo rimasti estremamente delusi da questo *Andretti Racing*: ci aspettavamo un *FIFA '98* applicato all'automobilismo, e ci ritroviamo un prodotto che offre il meglio di sé nelle interviste dei tre Andretti, peraltro assolutamente inutili ai fini del gioco.

Gli spunti interessanti non mancano, e questo rende ancora più irritante sottolineare la realizzazione tecnica approssimativa e gli evidenti limiti di progettazione.

La Electronic Arts ha dimostrato di saper produrre ottimi giochi: non si capisce proprio perché abbia sprecato una cartuccia così interessante, che poteva tra l'altro sviluppare le ottime basi gettate nel lontano 1991 dall'eccezionale *Mario Andretti's Racing Challenge*.

In ultima analisi, quindi, non ci resta che dimenticare questo *Andretti Racing* e guardare fiduciosi al prossimo titolo della casa americana, che saprà certamente ritrovare quelle chiavi del successo che ha misteriosamente smarrito nella realizzazione di questo deludente gioco.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

La configurazione minima per far girare *Andretti Racing* prevede un Pentium 133 MHZ con 16 MB di RAM, sistema operativo Windows 95, CD-ROM o doppio velocità e scheda video SVGA con almeno 2 MB di RAM compatibile DirectX 5.0. L'installazione minima richiede circa 120 MB di spazio sull'hard disk, che si trasformano in 470 per quella consigliata. Ottimo il supporto degli acceleratori grafici 3D, cioè tutti quelli che montano chipset 3Dfx (Voodoo e Voodoo Rush) e NVIDIA, nonché tutti quelli compatibili Direct3D. Eccellente anche la schermata di configurazione del dettaglio grafico, che permette di ottimizzare la velocità e la fluidità in base alle caratteristiche del proprio hardware. Supportati tutti i joystick e i volonti compatibili con Windows 95 e le periferiche con Force Feedback.





COMMENTO

Frustrante. Questo aggettivo riassume perfettamente *Andretti Racing*, un gioco che potenzialmente poteva puntare all'olimpo del genere e invece si ritrova relegato nella retrovie. Il modello di guida, la realizzazione tecnica, i circuiti e la intelligenza artificiale dei piloti avversari sono davvero lontani dall'optimum, e non si capisce proprio perché: la Electronic Arts ha sempre contraddistinto i suoi prodotti con uno standard qualitativo estremamente elevato, che manca clamorosamente a questo gioco. Un vero peccato, perché tanto le basi gettate da *Mario Andretti's Racing Challenge*, quanto alcuni aspetti di questo programma (primo fra tutti la carriera) meritavano uno sviluppo sicuramente migliore, assai più accurato. Quello che ci ritroviamo tra le mani, invece, non è altro che un arcade con qualche traccia di simulazione, che non riesce ad eccellere in nessun aspetto, sia grafico, sia di giocabilità, sia di longevità. Il prestigioso clan Andretti meritava un prodotto di tutt'altro spessore.

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	5
SONORO	5

5

• CASA: Virgin • SVILUPPATORE: Betsheda Softworks • INTERNET: http://www.bethsoft.com/tes/index2.html
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 100.000

Eroe per caso

Uno dei più famosi creatori di giochi di ruolo "da tavolo" ha dichiarato che il peggiore di questi è nettamente meglio del miglior gioco di ruolo per computer. I programmatori della Bethesda hanno creato *Battlespire* per dimostrare che non sempre è vero. E in parte vi sono riusciti, mettendoci nei panni di un apprendista guerriero coinvolto suo malgrado in una situazione complicata...



È con profondo rammarico che ci siamo accorti che, per la prima volta, un gioco di ruolo ci ha stupito per la grafica invece che per giocabilità, profondità e via dicendo. Il rammarico nasce dal fatto che la grafica di *Battlespire* non ci ha sorpreso positivamente, bensì negativamente. Anche se il mondo è in vero 3D, possiamo scordarci i nemici poligonali, il supporto per gli acceleratori 3D e altre recenti conquiste dell'arte videoludica. Tuttavia, proprio il fatto di non sfruttare il facile appiglio della grafica ci ha incuriosito non poco: «Come è possibile che, nel 1998, sia in circolazione un gioco così?» era la domanda ricorrente. Solo giocando abbiamo trovato la risposta: *Battlespire* ha ben altre frecce al suo arco – lasciamo la grafica ai giochi d'azione, insomma.

COME MAMMA CI HA FATTO

Che *Battlespire* sia veramente un gioco di ruolo e non un semplice spara-spara (o, in questo caso, affetta-arrostisci), può essere desunto dalla fase di creazione del personaggio successiva alla scelta della razza. Chi può permettersi di passare qualche ora a studiare il manuale, potrà infatti modificare un numero elevatissimo di variabili. Si va dalle caratteristiche "generiche", come la Forza, l'Intelligenza e la Fortuna, alle abilità più particolari, come il Nuoto, la Spada e le scuole magiche. A ciascuna caratteristica e abilità dovremo assegnare un valore, sfruttando un certo numero di punti-costruzione a nostra disposizione.

Una volta stabiliti questi valori, potremo passare a scegliere gli incantesimi, i vantaggi e gli svantaggi del nostro personaggio. I primi, che comunque troveremo anche durante il gioco sotto forma di pergamene e pozioni, ci torneranno estremamente utili nelle situazioni più grame ma non sono strettamente necessari. Per quanto riguarda i vantaggi, invece, si tratta di abilità estremamente specializzate e particolari, come la capacità di guarire dalle ferite senza uso di pozioni o incantesimi, maggiori potenzialità magiche e via dicendo. Dato che questi vantaggi costano molti punti, ecco subentrare gli svantaggi, che limitano in vari modi il personag-



Il quinto livello si svolge su un'isoletta - basta tetri cunicoli e catacombe! Potremo finalmente farci massacrare all'aria aperta, dopo tanta claustrofobia.



Talvolta si notano delle lotte intestine tra le fila del nemico. In questo caso, ad esempio, i due spettri se le danno di santa ragione mentre noi osserviamo con calma.

UNA PRIMA OCCHIATA

1: Qui si trova Carentavious, l'unico Battlemage sopravvissuto all'invasiane Avrema bisogno del sua aiuto e di un certa oggetta che ci dovrà dare La stanza si raggiunge spostanda una schedaria nella sala a nord

2 La Star Galley è il mezza che ci porto al livella successivo · prima di poter aprire questa portale dovremo girare tutto il livella, per trovare le Ancare e gli Ingranaggi di cui abbiama bisogna.

3: Qui si trava il perfida Methats, che davrema eliminare per riuscire a completare il livella Ucciderla è tutt'altro che una passeggiata, saprattutto se nan abbiama a disposiziane armature di prima scelta, attime armi a distonza e una grassa datazıane di pozioni curative.

4· Una dei pochi nemici che nan ci attocca immediatamente si trova su questa altipiana. L'idillia, camunque, dura poca, giacchè il birbacchiane è in possesso di una degli Ingranaggi di cui abbiama bisagna

5: Con masse accarte e un sapiente usa delle porale, potrema superare buona porte dei nemici che si trovana in questo zona facendali cambottere tra di lara Dovrema comunque liberarci di un Dremara prima di raggiungere le Gemme curative e ristorative e, saprattutta, un altra Ingranaggia.

6: Questo gigantesca e ascura sala brulica di nemici porticalarmente antipotici. Una buana tattica è farsi inseguire nei carridoi a Ovest da un avversaria alla volta. Quando il campo è libera, potrema travare un Ingranaggia satto l'immensa struttura al centra della sala.

7· Anche se non si trovana in una posiziane porticalarmente camoda, le due Gemme curative che troviamo in questo sala ci torneranna utili nel carso degli scantri con Methats. Per fartuna si ricastituiscano dopo qualche tempo…

8: Gli apportomenti di Clarentaviaus sona in quadruplice copia. Nelle tre direttamente raggiungibili traverema oggetti magici e nemici, nella quarta (bisogna aprire una porta per raggiungere il Teletrasporta) troveremo un Ingranaggia e l'ultima delle Ancare



gio ma aumentano i punti a nostra disposizione.

Tuttavia, il processo di creazione del personaggio è tutt'altro che semplice e rapido, soprattutto per un giocatore alle prime armi. Per fortuna, abbiamo la possibilità di scegliere tra un certo numero di personaggi già pronti, come l'Assassino, lo Stregone, il Paladino e via dicendo, che ci permettono di iniziare a giocare immediatamente.

QUI COMINCIA L'AVVENTURA…

Quando il gioco inizia sul serio e veniamo finalmente in contatto con il sistema di controllo, ci troviamo di fronte anche a una scelta fondamentale per l'esito delle nostre peregrinazioni. Il gioco parte con l'interfaccia "Vista" - i movimenti del mouse controllano dove guardiamo, mentre la tastiera controlla il movimento - ma possiamo anche decidere di utilizzare l'interfaccia "Cursore", in cui il mouse viene usato per muoversi e interagire con l'ambiente e si utilizza la tastiera per guardare nelle varie direzioni.

Per quanto ambedue gli approcci siano funzionali e permettano di controllare efficacemente tutti gli aspetti del gioco, dobbiamo dire che c'è qualcosa che non va - nelle situazioni critiche ci troveremo spesso a maledire la lentezza di risposta (con un Pentium 200!) e la scarsa tolleranza del sistema.

UNA SPADA E UN LIBRO

Trattandosi di un gioco di ruolo, l'interazione con le altre creature presenti non è solo basata sul combattimento. Per risolvere il gioco nel modo migliore, infatti, dovremo anche discutere con i personaggi che incontriamo nel corso dell'esplorazione, facendoci dare informazioni, oggetti e suggerimenti.

Per quanto sia un semplice sistema a scelta multipla, in cui abbiamo varie possibili risposte per ogni frase pronunciata dalla controparte, il meccanismo del dialogo è ben fatto e gradevole - alcune delle risposte del nostro personaggio sono veramente spassose. Soprattutto nelle discussioni chiave, poi, il tono della nostra conversazione influisce pesantemente sull'esito del discorso e, di conseguenza, sul proseguire dell'avventura.

D'altro canto, saremo molto spesso costretti a combattere in ogni caso, e questo ci porta ad affrontare l'argomento del sistema di combattimento. In teoria, si tratta di un sistema semplice ed efficace: tenendo premuto il tasto destro del mouse, dobbiamo muovere quest'ultimo come se fosse l'arma - in avanti per l'affondo, diagonalmente per colpire alle spalle e via dicendo, provocando danni proporzionali alla difficoltà del colpo. Tuttavia, per quanto vengano offerte consistenti possibilità di sviluppare un proprio stile di lotta, il più delle volte ci tro-

PER QUALCHE SECONDO (DI VITA) IN PIÙ

La vita nella Battlespire è difficile, cruento e, saprattutta, breve Dimenticarsi di salvare ogni pochi minuti camporta inevitobilmente grosse frustraziani al mamento in cui si devona ripetere possi già campiuti. Alcuni accorgimenti, comunque, possana allungare la nostra faticosa esistenza di qualche istonte Per prima casa, armiamoci subita con le armi e le prateziani di cui disponiama – agli inizi nan saranno malte, ma servana camunque ad equilibrare i donni subiti e quelli inferti. Subito dapo, predisponiama i tosti di scelta rapida per gli eventuali incantesimi e oggetti magici di cui disponiama, in modo da potervi accedere nella moniera più efficiente anche in mezza od un cambattimento.

Altrettanto importante è cercare di porlare can i nemici, in ogni casa. Di salito nan si avrà nessun effetto se nan quella di interrompere il combattimenta per qualche manciato di secondi Tuttavia, saprattutto dopo il seconda livella, le situaziani possona essere risalte in moda malto più elegante.

Infine ma questa è fin troppo ovvia - creiamoci un deposito di armi. Per via di un difetto del gioca che persiste anche can il "potch" corrente, gli oggetti depositati al suala tendano a scomporire quanda si ricarica la portito la salvato Questa perà nan succede con i sacchi abbandonati doi nemici, di conseguenza possiama scaricare in un sacca (di cui ci annateremo la posiziane) tutte le armi, le frecce e gli altri oggetti che traviamo e che nan intendiama utilizzare subito In questa moda li avrema sempre a disposiziane, a perlomena raggiungibili, e sarema più leggeri can risultati benefici per quanda tenterema di muaverci silenziasamente e ci permetterà di raccogliere qualsiasi casa troviama.





veremo semplicemente ad agitare il mouse in modo casuale, sperando che almeno qualche colpo vada a segno. Allo stesso modo, l'uso delle armi a distanza è estremamente intuitivo (si tratta di mirare e scoccare la freccia) ma assolutamente incontrollabile e, il più delle volte, sprecheremo qualche freccia giusto per capire se l'alzo che abbiamo dato all'arma è quello giusto per raggiungere il bersaglio oppure stiamo mirando troppo in alto.

UN GIOCO D'ALTRI TEMPI

Come si diceva prima, la grafica di *Battlespire* è impressionante, nel senso che fa una strana impressione trovare un titolo in cui i nemici sono delle semplici immagini bidimensionali (niente poligoni) e il concetto di accelerazione 3D è aborrito dai programmatori stessi.

Siamo però d'accordo con alcune delle considerazioni della Bethesda, cioè l'importanza della trama e delle meccaniche di gioco rispetto alla grafica e agli altri aspetti accessori. Anche il sonoro, infatti, è semplicemente funzionale al gioco, senza eccellere né per qualità né per varietà.

Tuttavia, il punto di forza di *Battlespire* è da cercarsi nella vastità dei mondi da esplorare, nella completezza del sistema di gioco, nella incredibile varietà dei personaggi possibili e, insomma, tutte quelle caratteristiche che rendono un gioco di ruolo così avvincente per chi sa entrare nell'ordine di idee giusto - gli altri farebbero meglio a starne alla larga.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA



La semplicità di grafica e sonoro farebbe supporre dei requisiti di sistema ridotti, ma nulla è più lontano dalla verità. Il sistema minimo necessario, infatti, è un Pentium 133 con 16 MB di memoria e 150 mega liberi su disco fisso, e le prestazioni con una configurazione simile sono tutt'altro che entusiasmanti, anche in basso risoluzione. Perché il gioco sia sufficientemente fluido in alta risoluzione avremo bisogno di un P200 con almeno 32 mega di RAM e una buona scheda video (che deve comunque essere una SVGA compatibile con lo standard VESA 2.0).
In ogni caso viene richiesto un CD-ROM a quattro velocità, mentre sono supportate tutte le principali schede audio (le varie Sound Blaster, Ensoniq e Gravis).
Il gioco gira in DOS, ma può essere utilizzato anche in una finestra di Windows 95 purché si abbia sufficiente memoria disponibile.

PATCH



Nel nostro CD è possibile trovare il patch per *Battlespire*. Tra le caratteristiche principali, corregge una serie di problemi dati da alcune schede grafiche, aggiunge la possibilità di controllare la "gamma correction" (in modo da poter schiarire la visuale nelle locazioni più buie), la possibilità di giocare senza audio, primo precluso, i "crash" di sistema dovuti o insufficienza di spazio su hard disk a a dialoghi con alcune creature del Battlespire, e infine sono stati aggiunti tre nuovi livelli per il multigiocatore.



I due planetoidi che ci stanno arrivando addosso sono incantesimi d'attacco. Le chance di sopravvivere a un colpo simile sono, per lo meno, remote. Meglio evitare di farsi beccare, eh?

Battlaspire **è, senza il minimo dubbio, un gioco per appassionati. Chi non prova un piacare parvarso nalla gastione degli oggetti e nell'uso dagli incantasimi non troverà molto che possa soddisfare. La trama, cha in alcuni punti è quasi commovente, rimana comunque poco presente par una grossa parte del gioco a solo chi abbia la resistanza sufficianta arrivarà ad apprezza la più raffinata sfumature dal titolo. A questo si aggiunge la spaventosa semplicità con cui si viane massacrati dagli avvarsari, e la oggattiva difficoltà di alcuni passaggi, cha sconfortano ancha il più ostinato amante dai giochi di ruolo. Tuttavia, chi non si lascia scoraggiare da questi aspetti può trovare nascosto dietro il muro di frustrazioni un gioco di alta qualità, longevo, appassionante a piano di idee splandide.**

7

COMMENTO




GRAFICA 6


GIOCABILITÀ 7


LONGEVITÀ 8


SONORO 6

• CASA: Sierra • SVILUPPATORE: Impressions • INTERNET: Http://www.novalogic.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 100.000

Stregoni, eroi e creature fatate

Dopo un sonno di migliaia di anni, il malvagio Balkoth, Signore della Morte, vuole vendicarsi. Le pacifiche terre di Urak vengono invase dagli emissari dell'Oscuro, i villaggi vengono occupati da truppe di rinnegati delle più varie provenienze e non si trova birra neanche a pagarla a peso d'oro; *Lords of Magic* è l'occasione che aspettavamo per diventare grandi eroi (e riportare il mercato della birra a condizioni normali!).



Ogni tanto compaiono dei titoli che, senza farsi quasi notare, cambiano le carte in tavola. *Lords Of Magic*, a prima vista, non sembra particolarmente innovativo: c'è una mappa, ci sono varie culture, ci sono gli eserciti e gli eroi... insomma, tutto quello che ci si aspetta da un buon gioco strategico. Un punto interessante è che, per quanto non vi sia nessun elemento clamorosamente innovativo, sono quasi tutti *leggermente* innovativi, al punto da rendere il risultato globale molto superiore alla somma delle parti.
Partiamo dall'inizio: il nostro primo compito è scegliere la classe dell'eroe che ci rappresenterà nel gioco. Troviamo le solite tre classi (Guerriero, Mago e Ladro) alle quali siamo stati abituati da decenni di leggende, saghe e giochi di ruolo.

Una volta scelta la classe, dovremo decidere per quale delle otto Fedi presenti in Urak combatteremo, e neanche qui sembrano esserci grandi novità: abbiamo infatti Vita, Morte, Ordine, Caos e le quattro fedi Elementali di aristotelica memoria, ovvero Terra, Acqua, Aria e Fuoco.
Abbiamo detto che non "sembrano" esserci novità, ma alla seconda partita iniziamo ad accorgerci che ci sono, eccome.

Le differenze tra i personaggi delle varie classi e delle varie Fedi, infatti, sono tutt'altro che cosmetiche: un Ladro dell'Ordine è un Ranger, una specie di "Robin Hood" fantasy, con abilità precise, mentre un Ladro della Morte è un Assassino, altrettanto ben definito.

Questo vale per ciascuna delle 24 combinazioni possibili tra classe e Fede, con il risultato di aumentare in modo sensibile la possibilità di rigiocarlo in modo godibile.



I Villaggi (come quello che si vede sull'isoletta) sono importantissimi: trovandosi al confine tra due culture permettono infatti di costruire strutture e unità appartenenti all'una o all'altra delle fedi.



Possiamo capire a quale Fede appartenga un'area semplicemente osservando il terreno. In questo caso, la lava ci suggerisce la presenza degli Adoratori del Fuoco.

DEMO SUL CD



Il demo presente sul nostro CD ci permette di iniziare a farci un'idea dei pregi di *LoM*, ma limita considerevolmente la profondità del gioco, soprattutto dal punto di vista della varietà. Una volta deciso la classe del nostro Lord, infatti, saremo comunque costretti a giocare con gli elfici colori della Vita e non potremo utilizzare nessuna delle altre Fedi presenti nel gioco completo. Inoltre, il gioco si svolge sempre sulla stessa mappa, limitando ulteriormente la possibilità di giocare nuovamente una volta concluso con successo una partita.

Una volta scelto il Lord, ci ritroveremo nelle fertili e verdi valli della contea della Vita, di fianco a un piccolo villaggio.

Per muoverci non dovremo fare altro che cliccare sul punto in cui vogliamo andare. Una serie di palline verdi indicherà il nostro percorso, venendo sostituite da identiche palline grigie nel caso non si abbiano punti movimento a sufficienza per raggiungere la nostra destinazione. Cliccando una seconda volta sul punto d'arrivo, confermeremo il nostro desiderio e il gruppo si inizierà a muovere. Per prima, visitiamo il piccolo villaggio, dove dovremo combattere con un gruppo di seguaci della Morte, il che ci permette di valutare anche il sistema di combattimento (e l'utilità del pulsante per calcolare automaticamente il risultato dello scontro). Non dovremmo avere problemi a vincere, né qui né in nessuno degli altri villaggi che si trovano nei pressi - i problemi inizieranno con la Birreria, la Miniera d'Oro e, infine, il Grande Tempio.

Non facciamoci prendere dall'entusiasmo, e aspettiamo di avere rimpolpato le nostre forze prima di buttarvici a capofitto - l'uso di mercenari è assolutamente consigliato.



La Capitale di una Fede, oltre ad essere caratterizzata da una grafica particolare, è il punto dal quale dirigiamo i nostri affari economici. Per farlo, tuttavia, abbiamo bisogno di avere almeno un'unità al suo interno.

VECCHIE GLORIE

Anche dal titolo, è evidente che esiste una parentela tra *Lords Of Magic* e un vecchio gioco strategico chiamato *Masters Of Magic*. In *MoM* interpretavamo un mago, scelto tra un certo numero di personaggi predefiniti o creato ex novo secondo i nostri desideri, con il preciso obiettivo di diventare Padroni della Magia (e del mondo, naturalmente). Per fare questo, avevamo a disposizione un intero popolo di fieri sostenitori della nostra causa, che potevamo mandare in guerra, usare per le ricerche scientifiche e via dicendo.

Il principale motivo di vanto di *MoM*, comunque, è l'incredibile varietà che offre: molte razze, ciascuna con caratteristiche particolari, diversi "reami" magici, ciascuno contraddistinto da incantesimi particolari, mappe sempre nuove, nemici piuttosto intelligenti e altro ancora. Una delle conseguenze di questa varietà di gioco, naturalmente, è la longevità - a distanza di anni dalla sua pubblicazione, *MoM* è ancora giocato da migliaia di appassionati, che si scambiano missive furibonde sull'opportunità o meno di usare i Frombolieri quando si deve combattere contro un Drago di Fuoco eccetera. Insomma, un vero e proprio capolavoro, che deve assolutamente fare parte della collezione di qualunque sia appassionato di strategia.



SI INIZIA CON POCO

Su Urak, nessuno dà niente per niente. Il nostro eroe, all'inizio, è solo uno dei tanti avventurieri che si sentono in grado di risolvere la situazione e che normalmente finiscono la loro carriera sotto forma di macchia bruciata sul terreno non appena si dimenticano di chiamare la Strega del Fuoco "signorina". Per evitare questa fastidiosa conclusione, dovremo muoverci con calma, farci un po' di gavetta in giro per i nostri futuri possedimenti prima di fare mosse avventate.

Il sistema di movimento è di una semplicità quasi offensiva: si clicca sul gruppo che vogliamo muovere e poi si clicca dove si vuole andare. Una serie di palline bicolori indicheranno il nostro tragitto: verdi fin dove possiamo spingerci, grigie se abbiamo bisogno di altri turni per muoverci.

Se il percorso ci soddisfa, un secondo clic sulla nostra destinazione conferma l'ordine e ci fa muovere. L'occhio attento potrebbe iniziare a notare una delle altre novità del gioco: se il nostro percorso ci porta a passare su un terreno accidentato o una salita, i pallini saranno molto più vicini che non muovendosi su una strada - quindi ci vorrà più tempo per raggiungere la destinazione. Insomma, la mappa è realmente tridimensionale e ne dovremo tenere conto.

UN RISCHIO CALCOLATO

In qualità di eroi, il nostro compito primario è quello di farci un nome (che non sia scritto su una lapide, possibilmente!), quindi dovremo iniziare a esplorare i paraggi e liberare qualcuna delle strutture occupate dai ribelli delle altre Fedi. Normalmente, quelle più vicine al luogo di partenza sono quelle più semplici, quindi iniziamo da qui.

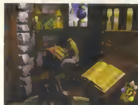
Quando si fa per entrare in una struttura compare una finestra che ci informa di alcune caratteristiche importanti del luogo: la Fede degli avversari, e il livello globale della struttura. Le strutture di livello 1 sono, ovviamente, le più semplici - possiamo subito iniziare ad attaccare. Fino al terzo livello non dovremmo avere problemi neanche all'inizio del gioco, ma dal quarto in su faremmo meglio ad aspettare... Se, una volta in possesso di queste informazioni, decidiamo comunque di entrare, inizierà un combattimento. Mentre *LoM* è un gioco a turni per quanto riguarda la strategia, l'aspetto tattico e i combattimenti vengono decisi in tempo reale.

Le meccaniche del combattimento sono abbastanza semplici ed efficienti, grazie all'uso di icone per dare ordini alle unità e alla possibilità (benedetta) di mettere in pausa quando lo facciamo, tuttavia dobbiamo notare che i combattimenti stessi sono un vero massacro - coordinare una dozzina di unità che tendono a farsi gli affari loro è un'impresa titanica.

Ci viene in soccorso un pulsante che permette di calcolare automaticamente l'esito della battaglia. Grazie ad esso potremo affibbiare



Le Biblioteche, collegate ai Collegi Magici, sono i luoghi dove i nostri Maghi si impegnano nella ricerca di nuovi incantesimi. Quanto maggiore è il livello del Collegio, tanti più Maghi potranno lavorare contemporaneamente.







l'ingrato compito al computer, con risultati nettamente superiori a quelli ottenibili da un essere umano, scontri che, gestiti manualmente, portano allo sterminio delle nostre unità, quando vengono calcolati dal computer cambiano completamente, al punto di permetterci di uscirne senza alcun danno.

LE SPIETATE LEGGI DEL MERCATO

Dopo un certo numero di questi scontri, saremo pronti a liberare il Grande Tempio della nostra fede (il livello dovrebbe essere circa 5). Una volta fatto questo, diventeremo ufficialmente i Signori del nostro popolo, che a questo punto inizia a permetterci di sfruttare la capitale come campo base e inizia ad entrare nel nostro esercito volontariamente. Una volta liberato il Tempio, inizia la sezione economica relativa alla gestione risorse.

Ogni settimana, un certo numero di popolani deciderà di devolvere la propria vita alla nostra causa. Questi seguaci possono essere impegnati in attività produttive, che creano nuove risorse, o attività militari, che invece ne consumano.

Qualcuno di loro può addirittura diventare un Campione, cioè un personaggio che, seppure a livello ridotto, gioca un ruolo simile al nostro.

Nella capitale, inoltre, potremo scambiare le varie risorse tra di loro: vendere birra per ottenere oro, usare l'oro per comprare cristalli magici, consegnare i cristalli al tempio per curare i nostri soldati e via dicendo. È interessante notare l'applicazione della seconda legge della termodinamica: ogni volta che una risorsa viene trasformata, se ne perde un po' - con nove pezzi d'oro si comprano tre barili di birra, che però valgono solo un pezzo d'oro quando venduti. Insomma, è meglio avere tante unità di ogni risorsa.



Quando incontriamo un gruppo appartenente ad una Fede diversa dalla nostra, possiamo contrattare lo scambio di merci, fare dei doni o imporre un tributo, modificando di conseguenza i nostri rapporti diplomatici con quella Fede.

MA NON FINISCE QUI

Una volta conquistato il cuore dei nostri popolani, potremo iniziare seriamente a dare il via alla nostra missione: uccidere Balkoth.

Per farlo, avremo bisogno di conquistare i Grandi Templi delle altre Fedi, che potrebbero decidere di allearsi a noi quando ciò succede, avremo bisogno di ammassare armi e oggetti magici, dovremo trovare nuovi incantesimi con i quali portare avanti la nostra campagna e via dicendo.

Ci sarebbe così tanto da dire… Una volta stabilito che la giocabilità del titolo è suprema, che dire del resto? Tutto il bene possibile: pur trattandosi di un aspetto normalmente trascurato nei giochi strategici, la grafica è eccellente, con una notevole definizione e caratterizzazione delle varie unità e strutture; il sonoro è incredibilmente ben fatto, con musiche che riescono a ricreare l'atmosfera in modo quasi perfetto ed effetti sonori di ottima qualità, a parte le voci dei soldati che tendono a diventare un po' ripetitive.

Come se non bastasse, le otto Fedi sono *veramente* diverse tra loro, sia come unità che come incantesimi, e giocare una partita con una Fede diversa richiede un cambio di tattica notevole, quindi anche la longevità è assicurata - anche perché una partita può durare centinaia di ore.

Insomma, *Lords Of Magic* rischia di essere uno dei migliori titoli strategici dell'anno.

REQUISITI DI SISTEMA

Uno dei lati migliori dei giochi di strategia è il fatto che raramente le richieste di sistema sono esose. *Lords Of Magic* non fa eccezione, nonostante la grafica considerevole e l'Intelligenza Artificiale più che valida. Per giocare, infatti, avremo bisogno di un Pentium 100, con 16 MB di RAM e 130 MB liberi su hard disk e almeno 100 mega di memoria virtuale, mentre un Pentium 133 con 32 MB di RAM, 360 MB su disco fisso e una memoria virtuale di almeno 200 MB potremo ottenere le prestazioni massime. In entrambi i casi è richiesta una scheda video SVGA che supporti 65.000 colori a 640x480 e una scheda sonora supportata da Windows 95 - naturalmente richiesta anch'esso. Con un modem a 28.8, una rete locale IPX o un collegamento Internet a 32 bit, inoltre, potremo sfidare da una a sette amici nello scontro per il dominio delle terre di Urak.

UN PICCOLO SUGGERIMENTO

Quando Balkoth inizia ad andare in giro a conquistare territori, ci troveremo spesso in condizioni d'inferiorità strategica. In questo momento è assolutamente improponibile uno scontro diretto tra il nostro Lord e il demoniaco Signore della Morte, tuttavia potremmo avere un colpo di fortuna. Se abbiamo nei paraggi di Balkoth un buon gruppo di unità dotate di attacchi a distanza, potremmo provare ad attaccarlo e, durante il combattimento, concentrare i nostri colpi esclusivamente su di lui. Se le armate sono abbastanza forti, potremmo riuscire ad ucciderlo prima di venire raggiunti dalle sue truppe, vincendo così la partita.

Gmc



Poche volte ci è capitato di vedere un titolo che riuscisse a inserire così tanti elementi nuovi in un genere, facendoceli scivolare sotto il naso senza che quasi ce ne accorgessimo. *Lords Of Magic* è un gioco così, che riesce a portare una ventata di novità senza tante strombazzature e proclami entusiastici. Purtroppo, vista la complessità del titolo, la realizzazione tecnica è meno che perfetta, e anche dopo tre diversi patch, rimangono dei problemi irrisolti. Tuttavia, l'acquisto del gioco è consigliabile senza dubbio a tutti gli appassionati - e forse anche a chi appassionato non è ancora.

8

• CASA: Sierra • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.sierra.com/titles/ski/skiindex.html
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 80.000

Al cancelletto di partenza

Le Olimpiadi si sono concluse e la Coppa del Mondo è agli sgoccioli, ma la Sierra ci dà la possibilità di rivivere le gesta dei nostri campioni con *Front Page: Ski Racing*.

Lo sci non è purtroppo uno degli sport più seguiti in Italia. Per molti "sci" significa soprattutto Alberto Tomba, il nostro campione da anni ormai vittorioso in Coppa del Mondo, ma per un piccolo ma nutrito gruppo di appassionati ogni gara diventa una sfida da vivere fino all'ultimo atleta, fino all'ultimo centimetro di pista.

Il panorama delle simulazioni sportive su computer non contemplava fino a oggi nessun titolo che si occupasse di questo fantastico sport, fatta eccezione per titolo datato, per fortuna la Sierra ha deciso di inserire nella sua collana Front Page Sport anche un titolo sullo sci, che ha come testimonial una campionessa americana di discesa libera, Picabo Street.

GLI ATLETI, LE SPECIALITÀ E I TRACCIATI

Dal menu principale selezioniamo subito la modalità "singolo giocatore". Possiamo creare un nuovo sciatore: scegliere il colore del casco e della tuta, la marca e il modello degli scarponi e degli sci, e per questi ultimi anche la lunghezza, che varia a seconda della specialità che vogliamo affrontare.

Siamo pronti per la prima gara: nel menu seguente abbiamo la possibilità di scegliere la specialità in cui intendiamo gareggiare, il tracciato di gara tra i sette disponibili (quattro americani: Whistler Mountain, Aspen, Vail, Mt. Bachelor e soltanto due europei: Val d'Isere e Garmish Partenkirchen; manca la mitica pista Streif di Kitzbuehel) e le condizioni meteorologiche (temperatura, forza del vento, consistenza della neve).

Le specialità selezionabili sono quelle della Coppa del Mondo: le due tecniche, slalom speciale e slalom gigante caratterizzate da molte curve e velocità relativamente bassa, e le due veloci, super gigante e discesa, la regina delle specialità, caratterizzate da alta velocità e da un esiguo numero di porte direzionali.

Possiamo scegliere di allenarci sul tracciato e migliorare le nostre prestazioni anche grazie ai consigli che Picabo Street ci dà prima della partenza illustrandoci i punti più insidiosi del tracciato e correggendoci mentre scendiamo.

Infine, selezioniamo la discesa libera di Aspen, in Colorado, e prepariamoci a uscire dal cancelletto; con un tasto possiamo racchettare, e quindi darci la spinta iniziale, poi con un altro ci mettiamo a "uovo" cioè in quella posizione aerodinamica che permette di raggiungere la massima velocità. Nel primo tratto bisogna solo lasciare scorrere lo sci; notiamo che esattamente in mezzo alle porte che delimitano il tracciato di gara, sospesa in aria, c'è una freccia lampeggiante dello stesso colore della porta, molto utile per capire la direzione da seguire. Dopo il tratto rettilineo, troviamo la prima vera curva del tracciato, verso destra, seguita da un salto; per condurla al meglio abbiamo un tasto che permette all'atleta di porsi sugli spigoli, in modo da pennellare una buona linea senza perdere troppa velocità. In prossimità del salto premiamo un tasto che permette all'atleta di alzarsi leggermente e "prepararsi" al salto,



È l'ultimo cambio di pendenza prima del traguardo. Attenzione a non inforcare.

VECCHIE GLORIE

Anni fa, la mitica Accolade confezionò *Winter Challenger*. Erano tempi in cui i giochi risiedevano su una o due dischetti, mentre la grafica in basso risoluzione permetteva non da troppo tempo i 256 colori e il sonoro era appena agli esordi sul PC. *Winter Challenger* però è un gioco molto divertente, e comprendeva oltre allo slalom gigante e alla discesa anche altre discipline tipiche delle Olimpiadi Invernali (solta dal trampolino, fondo, biathlon, slittino, bob e pattinaggio di velocità). Al centro dello schermo si vedeva l'atleta, di spalle, mentre scendeva, sulla sinistra potevamo ammirare la mappa della pista ed in basso venivano evidenziati il nome dell'atleta, il tempo e la velocità. Era possibile salvare, rivedere i replay e sognare così di essere come Girardelli





infine proprio sul dente (il punto in cui la pista cambia pendenza) dobbiamo premere un altro tasto, con il quale saltiamo.

Durante il salto possiamo premere alcuni tasti per compiere acrobazie in volo, opzione che in una simulazione di sci non dovrebbe certamente esistere (si è mai visto Kristian Ghedina "scodinzolare" in volo mentre affronta le Gobbe del Cammello in Val Gardena?). I tasti che dobbiamo controllare non sono dunque pochi, ma comunque è possibile gestire tutte le funzioni senza troppa difficoltà. Dopo la gara possiamo rivedere tutta la nostra azione al replay ed esaminare i passaggi più difficili da tutte le angolazioni, per migliorare la nostra condotta di gara.

TENERE LA TRAIETTORIA

In discesa libera e super-G una delle operazioni più difficile è condurre lo sci in curva senza andare a sbattere contro i teloni: nei curvoni affrontati ad alta velocità infatti la forza centrifuga tende a portarci all'esterno rispetto alla traiettoria ideale, e rischiamo così di saltare una porta o, peggio, finire contro i teloni.

Soprattutto nelle curve strette e secche questo problema a volte ci costringe a frenare o ad "alzarci" per impostare la curva. In alcuni tracciati

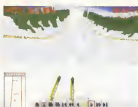


poi bisogna sciare in contropendenza, rendendo il tutto più difficile. Il modello del comportamento degli sci sembrerebbe dunque adeguato, ma tutta l'azione avviene in modo brusco, poco graduale e poco fluido, non si riesce a capire bene come fare le curve e a che velocità.

Mentre scendiamo possiamo usare la telecamera in soggettiva, quella esterna (posta di poco sopra le spalle dell'atleta) o quella con visuale dall'alto. (distante dall'atleta)

Sgradevole l'utilizzo della telecamera esterna durante la conduzione di curva perché viene visualizzato solo il tratto di pista esattamente davanti all'atleta e non quello sulla linea della massima pendenza.

In slalom gigante, se perdiamo un po' di velocità e non troviamo il giusto "ritmo" per scappare via da una porta all'altra, saremo immediatamente fermi, costretti a racchettare per spingerci e a fare curve impropo-



nibili. In slalom speciale, la situazione è peggiorata dal fatto che è difficilissimo prendere il giusto anticipo per passare vicino al palo e non è per niente facile capire la traiettoria da seguire; in questo caso, le frecce lampeggianti generano solo confusione; sarebbe stato indubbiamente meglio "disegnare" sul tracciato una linea ideale da seguire.

SUONI E COLORI

L'aspetto grafico di *Ski Racing* è abbastanza scadente: con tutti i dettagli presenti sullo schermo è possibile giocare discretamente con il nostro Pentium 133 grazie alla potenza offerta dalla scheda acceleratrice. La neve, i cartelloni, le porte direzionali, la casetta di partenza, il parterre di arrivo e soprattutto l'atleta denotano mancanza di cura nei particolari, disegni approssimati o comunque non finiti, in generale una grafica al di sotto degli standard attuali. I movimenti dell'atleta mancano di fluidità, di dinamismo. Anche gli effetti grafici, come la neve che si alza in frenata o le scie lasciate dagli sci, non sono soddisfacenti. Il sonoro è ai livelli di qualche anno fa: il rumore delle lamine che mordono la neve è solo un sogno, rimane qualche strano suono e gli applausi del pubblico in prossimità del traguardo. A quando una simulazione con commento di Bruno Gattai?

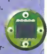
Gmc

IMPARIAMO A SCIARE

Sciare con Ritmo è un titola della DeAgostini Multimedia (L. 49 000 - Tel. 02/38086492), che si propone come un carso interattivo di sci realizzato a Les 2 Alpes da Jam Session, una squadra di istruttori, allenatori e maestri. Il corso e diviso in tre sezioni, ciascuno diviso in tre obiettivi tecnici, che coprono un po' tutti gli orgomenti, dalle prime nozioni di base, all'utilizzo carretto del bastoncino, all'atteggiamento in velocità e molti altri. Tutti gli obiettivi sono scomposti in capitoletti, che possono essere spiegaziani teorico-tecniche, esercizi di allenamenta e verifica degli errori In ogni capitoletto troviamo sulla sinistra il testo della lezione e sulla destro un interessante filmato che integra e chiarisce la leziane.

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi di sistema di *Ski Racing* prevedono un Pentium 90 MHz con Windows 95, 16 MB di RAM, lettore CD-ROM almeno a quadruplo velocità, mouse e scheda audio. Sono indispensabili le DirectX 5.0 comprese nel CD. L'installazione del gioca è abbastanza ridotto (circa 60 MB). Per giocare decentemente dovremo utilizzare almeno un Pentium 200 oppure un "semplice" 133 con scheda acceleratrice 3D. Per controllare l'atleta possiamo utilizzare la tastiera, il joystick (è previsto il supporto per la tecnologia Force Feedback della Microsoft) o anche il gamepad a 4 a 6 tasti, sempre che siano correttamente configurati sotto Windows 95.







Garmish: stiamo volando verso l'arrivo. Speriamo di aver guadagnato il podio.

COMMENTO

Ski Racing è una parziala delusione, perché nonostanta una generale impostazione ben pensata e lodevola, troviamo alcune pecche davvero troppo vistosa a una grafica non carto ai livelli raggiunti da molta altre simulazioni. Ski Racing è un'idaa abbozzata e non ben complatata. Gli atleti gestiti dal computer non si possono vedere mentre gareggiano e il menu "multigiocatore" permetta solo di gareggiare tra atleti umani (visualizzando i tampi intermedi). Le piste sono relativamente poche, lo slalom è praticamente ingiocabile, la gestione dalla Coppa del Mondo è approssimativa. Il gioco è forse troppo difficile nel suo complasso, risultando molto frustranta ancha par gli appassionati. Bisogna considarare, però, che Ski Racing è l'unico titolo di sci disponibile sul marcato, e con un po' di pazienza, chiudendo un occhio sui vari difetti che abbiamo elencato, gli appassionati di sci e di simulazioni sportiva potranno giocare e divertirsi. Spariamo che questo primo tentativo di simulazione porti a una lunga lista di titoli dedicati allo sci nel prossimo futuro.

6



• CASA: Sega • SVILUPPATORE: Virtual Concepts • INTERNET: http://www.sega.com
• DISTRIBUTORE: Infomaster • TELEFONO: 051/750867 • PREZZO: L. 109.000

Pallacanestro a misura d'uomo

Anche se *NBA Action '98* non è graficamente all'altezza di concorrenti più celebri, sicuramente merita di essere preso in considerazione se stiamo cercando una "sincera" simulazione di pallacanestro

Mettere la palla in un cesto con lo stile e la classe dei ragazzi della NBA è un'impresa quasi da Guinness dei Primati. Quindi, a meno di non essere alti due metri, avere dei muscoli d'acciaio e una spigliata dimestichezza con la palla a spicchi, l'unica cosa che ci rimane da fare è accendere la televisione e iniziare a sognare.

Alternativamente, possiamo affidarci ai fedeli videogiochi. Il mercato, infatti, è ricco di titoli che fanno al caso nostro e possiamo sia optare per un gioco spettacolare, dove il basket fa da cornice a mirabolanti evoluzioni acrobatiche, oppure prediligere l'essenza di questo splendido sport. In entrambi i casi, cercando tra gli scaffali dei negozi, troveremo canestri per i nostri denti. Non ci rimane che scegliere: preferiamo restare con i piedi per terra? *NBA Action '98* è quello che ci vuole.

Niente balzi nell'iperspazio né schiacciate al fulmicotone; questa ha tutti i diritti di essere definita vera pallacanestro!

320 X 240, FINE PRIMO TEMPO

Purtroppo, quello che si para davanti alle nostre incredule pupille non è certo lo spettacolo di immagini e colori a cui ci ha abituati la NBA. Dal punto di vista della grafica, infatti, il gioco lascia veramente con l'amaro in bocca.

Le opzioni di per sé sono abbastanza complete e comprensibili, se si eccettua il fatto che sono in inglese. Come di norma, possiamo scegliere se affrontare tutta l'interminabile stagione, accedere direttamente ai play off, oppure limitarci a una partita amichevole.

Siamo inoltre in grado di effettuare scambi sul mercato e di generare un cestista a nostra immagine e somiglianza, anche se probabilmente avrà l'unica mansione di allungare l'asciugamano ai compagni durante i time out!

Possiamo anche improvvisarci arbitri e disporre a nostro piacimento delle regole di gioco. Le opzioni certo non mancano, il problema è dato dalla loro presentazione a dir poco caotica. Possiamo scusare la veste grafica ridotta ai minimi termini, ma potevano almeno risparmiarci i raffinati calcoli trigonometrici a cui siamo costretti per riuscire a capire quanti punti hanno segnato Michael e Dennis nella partita appena terminata.

Quando finalmente arriva il momento di scendere in campo, le brutte sorprese dal punto di vista grafico continuano a minare la giocabilità di *NBA '98*. Incuranti della grafica e sprezzanti del misero sonoro, cerchiamo di dare il massimo per uscire vincitori.

Purtroppo, per giocare con una fluidità accettabile siamo costretto a una misera definizione 320 X 240, e l'unico effetto sonoro decente è il rumore della retina del canestro.

UNO CONTRO UNO

Gli spigolosi giocatori poligonali si spostano sul parquet secondo degli schemi ben congegnati, che tra l'altro siamo in grado di gestire direttamente dal nostro joypad (o dalla tastiera). Tanto la meccanica



Spesso i tiri liberi possono decidere le sorti dell'incontro, soprattutto se il nostro avversario decide di posizionarsi sulla difensiva.

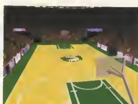
LA PAROLA ALLA DIFESA

Molti fan di altri sport lo riterranno quasi incredibile, ma nella NBA è proibito difendere a zona. Gli arbitri americani la defini no "illegale", e questo è davvero un duro colpo per i cestisti europei Non rimane che concentrarsi al massimo per non dare respi al nostro diretto avversario. Ci sono comunque un paio di accorgimenti essenziali. pr di tutto, non dobbiamo mai concedere un "mismatch", evitiamo cioè che un pivot si tr vi a difendere su una guardia lontano da canestro, oppure che il nostro povero play maker venga dilaniato sotto il cesto dal centro avversario. Cerchiamo poi di valutare abbiamo di fronte e, quando necessario, andiamo in soccorso del nostro compagno squadra che sta per essere battuto dall'attaccante Esistono infine alcuni avversari che vanno raddoppiati in modo sistematico e se serve finiti con un fallo, tipo il famoso Gua in arte MJ.









del tiro in sospensione quanto i movimenti di penetrazione a canestro sono stati animati correttamente. Altrettanto correttamente sono state programmate le specifiche capacità dei diversi giocatori.

Di conseguenza, è inutile insistere nel tiro da fuori con il pivot, come è assolutamente ridicolo tentare di prendere i rimbalzi con un play maker, anche se in effetti nella NBA tutto può accadere. Notevole è anche il movimento fisico della palla, soprattutto quando oscilla sul bordo del canestro prima di entrare o schizza verso gli angoli più remoti del campo dopo una mattonata. L'arbitro è costretto a ricorrere con frequenza al suo fischietto a causa di spinte e gomitate sotto canestro. Raramente, comunque, potremo contestare le sue decisioni che vengono prese con una certa equità, mentre avremo tutto il diritto di protestare nei confronti del pubblico che, oltre a produrre dei versi assolutamente indecifrabili, sembra essere stato di recente vittima di una gigantesca pressa idraulica. Per fortuna, cercando attentamente tra la baraonda di opzioni, possiamo trovare anche la bacchetta magica capace di eliminare per sempre il pubblico.



QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

I duri cominciano a giocare! Questa mitica frase di John Belushi sembra coniata apposta per *NBA Action '98*. Il problema principale delle simulazioni cestistiche è sempre stato l'inettitudine delle difese. Spesso ci siamo chiesti come mai dei giocatori tanto bravi nel segnare canestri si trasformino in timide ballerine quando si tratta di difendere la propria metà campo. Succede così che, ridotti a un interminabile tiro a segno, gli incontri si concludano con punteggi biblici. E qui sta la forza di *NBA Action '98*, ovvero il costante equilibrio tra difesa e attacco, proprio come nella pallacanestro reale.

Finalmente, siamo liberi di difendere con l'aggressività propria di questo sport e, se vogliamo, di commettere fallo. Insomma, un gioco solido, senza una sufficiente cura per i dettagli, ma con l'indubbia capacità di farci sentire dei veri giocatori, di farci sudare ogni risultato.

Gmc

ANCHE I MIGLIORI DEVONO ALLENARSI

NBA Action '98 ci offre anche l'opportunità di allenarci in una palestra tutta nostra. Possiamo provare tiri e schiacciate, giocando da soli o con un amico. Nella parte superiore dello schermo apparirà un indicatore del livello di precisione del nostro lancio, molto utile per perfezionare il tiro dalla distanza. È proprio come giocare con gli amici nel campetto sotto casa!





I replay sono sempre puntuali e le inquadrature molto suggestive, peccato però che mettano in evidenza tutte le lacune della grafica.



REQUISITI DI SISTEMA

NBA Action '98 non ha delle richieste spropositate e questo davvero non ci stupisce, vista la grafica indecente e il miserrimo sonoro. Per giocare al minimo della definizione (320x240) è sufficiente un processore Pentium a 90 MHz con 16 MB di RAM, nonché Windows 95 completo delle librerie DirectX 5.0. Per ora, non c'è ombra di patch per le schede accelerate 3D. Per poter giocare con una definizione superiore (fino a 640x480) è appena sufficiente un Pentium 166 con 32 MB di RAM. Infine, abbiamo bisogno di circa 32 MB liberi sul disco fisso, altrimenti possiamo sempre optare per giocare direttamente dal CD-ROM (un lettore 8X è più che sufficiente).

COMMENTO

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8	SONORO	4

È difficile dare un giudizio obiettivo su *NBA Action '98*. Come videogioco merita di essere messo alla gogna per la mediocrità della grafica e l'indecenza del sonoro, con l'unica eccezione della voce del commentatore. D'altro canto, però, raggiunge i massimi livelli della simulazione sportiva, regalandoci ore di splendida pallacanestro. Purtroppo, per questi motivi, non possiamo andare oltre una risicata sufficienza. Come tutte le simulazioni sportive, anche *NBA Action '98* rende il massimo quando giocato contro un avversario umano.

6

• CASA: Interplay • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.interplay.com/fallout
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 99.000

Avventure postatomiche

Nel futuro di *Fallout*, che non ci riserva esplorazioni spaziali o colonie su altri mondi, dovremo cavarcela in un immenso deserto radioattivo e velenoso, popolato da mutanti e scorpioni lunghi sette metri, cercando di ricomporre il puzzle distrutto dell'umanità

NEL CD

Proviamo il demo di *Fallout* inserito nel CD di Giochi per il Mio Computer che ci consente di esplorare Junktown, la città dei divertimenti del dopobombo!

Immaginiamo di nascere dopo una Guerra Atomica Totale. Invece di vivere in una normale, caotica metropoli californiana, i nostri primi anni li passiamo in un rifugio antinucleare dell'ultima generazione, grande quasi come un piccolo paese, un'oasi sotterranea completamente autosufficiente separata dalle devastazioni radioattive da una porta corazzata spessa una decina di metri.

Per nostra sfortuna, invece di inserirci nel piccolo ecosistema del rifugio antiatomico, all'età di 25 anni ci viene affidata una missione di fondamentale importanza. Grazie alle nostre innate capacità di adattamento, di iniziativa e di sopravvivenza, dovremo esplorare l'esterno alla ricerca di un chip di controllo necessario per raffinare e purificare l'acqua del sottosuolo vitale per la sopravvivenza del nostro rifugio.

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il primo passo da compiere in *Fallout* è creare il nostro personaggio. Al contrario delle normali avventure, infatti, potremo scegliere le caratteristiche fondamentali del nostro personaggio. Avremo a disposizione una schermata apposita, in cui per prima cosa inseriremo il nome, l'età e il sesso del nostro eroe. Dopodiché, sceglieremo quali delle sue caratteristiche rinvigorire. Ad esempio, possiamo decidere di preferire un personaggio dotato di un'estrema intelligenza, ma piuttosto debole fisicamente, oppure uno fortunatissimo ma poco carismatico. Queste caratteristiche hanno un valore che oscilla tra cinque, il minimo, a dieci, il massimo. Dopodiché, sceglieremo le abilità del nostro personaggio. Benché, come abbiamo detto in precedenza, esso sia versatile e quindi pronto (più o meno) a tutto, dovremo scegliere in quali di queste abilità sia particolarmente versato. Ad esempio, abbiamo un'abilità diversa per il combattimento a mani nude, una per quello all'arma bianca, uno con le armi a fuoco di piccolo calibro, un'altra per quello con armi più potenti, e infine una per le armi a energia, come laser o plasma. Alla fine di questa operazione, avremo creato un personaggio praticamente unico, il "nostro" personaggio, che dovrà comportarsi in base alla sua natura. Sarà impossibile, ad esempio, per chi non ha migliorato l'abilità di combattimento all'arma bianca, pensare di poter vincere un duello con il coltello, oppure






Verso la fine della nostra avventura, riusciremo a mettere le mani su una Armatura Potenziata, un vero gioiello della tecnologia dei "tempi passati" in grado di proteggerci anche dalle armi più devastanti.

non potremo sperare di convincere un mercante a venderci le sue merci con un sostanzioso sconto se non avremo affinato la nostra parlantina.

Se però non vogliamo perdere troppo tempo nella creazione del nostro personaggio, in *Fallout* potremo sceglierne uno fra i tre già "preconfezionati". Dopodiché, saremo pronti per partire per la nostra avventura.

LA LUCE DEL SOLE

Usciremo quindi dalla nostra cripta sotterranea e dovremo iniziare a indagare sulla possibile ubicazione del chip che stiamo cercando. I viaggi sulla lunga distanza avvengono utilizzando una mappa del territorio circostante al nostro rifugio, e logicamente all'inizio la mappa sarà coperta da una coltre nera, che simula la nostra completa ignoranza di quello che ci aspetta. Muovendoci verso l'unica altra locazione conosciuta, un altro rifugio antiatomico, inizieremo a esplorare le valli desertiche e a farci un'idea di dove ci troviamo.

Ogni volta che arriveremo in una locazione abitata, torneremo alla visuale isometrica in cui muoveremo il nostro personaggio cliccando con il mouse sul punto verso cui ci vogliamo spostare. Con un po' di fortuna, potremo trovare in molte locazioni personaggi amichevoli che scambieranno quantomeno quattro chiacchiere con noi. Potremo chiedere notizie sull'oggetto della nostra ricerca, oppure cercare di scoprire notizie su altri insediamenti abitati. Molti di questi personaggi non se la passano troppo bene, e quindi ci chiederanno aiuto in diversi modi. Ad esempio, potremmo dover recuperare persone rapite, oggetti rubati, oppure compiere esplorazioni per conto terzi. Queste missioni secondarie scorrono parallele alla trama principale, quindi potremo, nella maggior parte dei casi, scegliere liberamente come comportarci. Facciamo un esempio: arriviamo in un insediamento abitato, e ci fiondiamo, come al solito, al bar, dove il proprietario ci fa notare la presenza di una banda di teppisti. Possiamo allora scegliere di cercare aiutare il proprietario del locale, liberandolo della presenza dei teppisti. Oppure, di parlare con i teppisti e allearci alle loro angherie. Alternativamente, possiamo aspettare la notte, entrare nella stanza d'albergo dove si trova la gang di teppisti, e massacrarli quando meno se lo aspettano, magari sparando dalle finestre a bruciapelo.

Oppure, molto più semplicemente, di prendere la porta, uscire e dimenticarci di tutto.

MEZZOGIORNO DI FUOCO

Ci capiterà fin troppo spesso di dover estrarre coltelli e rivoltelle per difenderci da ogni tipo di mostri, da scorpioni giganti a orribili mutanti, oltre a comuni delinquenti umani. Dovremo quindi portare con noi una piccola ma adeguata armeria. Potremo sce-

GUERRA ATOMICA

La narrativa di fantascienza che riguarda un eventuale e (speriamo!) ipotetico conflitto nucleare su vasta scala è tra i filoni più floridi. Abbiamo "Cronache del Dopobomba" di Ray Bradbury, una raccolta di storie ambientate, appunto, dopo il conflitto atomico, interessanti anche ad anni di distanza dalla pubblicazione.

Se abbiamo voglia di affittare una videocassetta, il film più significativo, che oltre dieci anni fa scatenò polemiche a non finire, fu "The Day After" in cui appunto veniva descritta la vita di profughi sopravvissuti a una guerra atomica. Se invece preferiamo il grande schermo, "The Postman" (nulla a che vedere con "Il Postino" del mitico Massimo Troisi) sta arrivando quasi in contemporanea con l'uscita italiana di *Fallout*. In "The Postman", Kevin Costner prenderà le parti di uno sbandato che, trovata l'uniforme di un postino americano quindici anni dopo la Guerra Atomica, riunirà intorno a sé un piccolo esercito di diseredati.



PRIMI PASSI

Una volta usciti dal nostro rifugio (Vault 13), eliminiamo i topi e prendiamo le armi che troviamo sul cadavere proprio davanti all'entrata del rifugio. Dobbiamo dirigerci verso l'unica altra locazione conosciuta, la Vault 15. Per strada, troveremo un insediamento abitato, Shady Sands, dove dovremo entrare immediatamente. Chiacchieriamo con tutti, ricordandoci di mettere le armi nell'inventario e non portarle estratte, in modo da guadagnarci la fiducia della popolazione. Molti dei contadini non avranno molto da dirci, ma troveremo un medico, Razlo, nell'angolo in basso a sinistra di West Shady Sands, disposto a curarci dietro un modesto pagamento. In una delle casupole troveremo Ian, che dietro pagamento di 100 tappi di bottiglia (è questa l'unica forma di denaro esistente) ci seguirà per tutta l'avventura. È un'ottima compagno di viaggi, e ci conviene averla sempre al nostro fianco, specie quando si tratta di aprirsi la strada in mezzo a un mucchio di mutanti.

Aradesh, il capo villaggio ci affiderà una missione: dovremo raggiungere una caverna piena di scarpioni giganti e dovremo eliminorli tutti. Parliamo poi con Seth, il capo delle guardie all'entrata di Shady Sands, per raggiungere automaticamente la grotta. Potremo eliminare effettivamente gli scorpioni oppure chiudere l'accesso alla cava facendo crollare il tutto con un po' di dinamite.

Tornati al villaggio, parliamo con Seth e compriamo da lui (o rubiamogli) la corda che ha nell'inventario, selezionando "Barter" dalla finestra del dialogo (o, nel secondo caso, utilizzando lo "skill" Steal"). Dopodiché, riprendiamo la strada verso la Vault 15, entriamo nella grotta ed eliminiamo la sciame di topi. Superiamo la porta sfondata e facciamo fuori la talpa gigante. Infine, utilizziamo la corda sulla piattaforma dell'ascensore a sinistra per poter raggiungere il piano inferiore. Qui potremo iniziare realmente la caccia al Chip di controllo dell'acqua. Buona fortuna!







COME SOPRAVVIVERE A LUNGO

Consigliamo a tutti gli esploratori di non destare l'ira di guardie o sorveglianti quando si entra negli insediamenti. Rubare a qualcuno, estrarre la pistola senza motivo, o anche dare un'occhiata in casse o librerie a volte può essere sufficiente per farci attaccare dai presenti. Durante gli scontri, potremo utilizzare ogni tipo di nefandezza per vincere. Ad esempio, possiamo sparare alle spalle ai nemici ignari della nostra presenza. Oppure, mirare a punti deboli, come occhi o genitali (per chi li possiede...). Un altro trucchetto consiste nel cercare di frapporre tra noi e i nemici un altro nemico: spesso e volentieri si spareranno addosso tra di loro.



Come vincere ogni tipo di scontro? In primo luogo, indossando una "Power Armour" che protegge da quasi qualsiasi tipo di arma, a parte il devastante lanciarozzi e l'altrettanto arripilante lanciafiamme. In secondo luogo, basta armarsi di un fucile d'assalto o di una pistola calibro .44 e, con il colpo mirato, sparare a bruciapelo alla testa del nemico. Spesso e volentieri, questo sarà sufficiente a mettere fuori combattimento l'avversario.



Le locazioni bizzarre, in *Fallout*, non mancano di certo! In questo caso, dovremo calarci all'interno di un enorme cratere radioattivo per poter recuperare un preziosissimo artefatto.



gliere, a seconda delle preferenze espresse nella creazione del nostro personaggio, di combattere a mani nude in stile "karateka", utilizzando armi bianche, come coltelli o mazze, armi da fuoco di ogni calibro, dalla pistola automatica al fucile d'assalto (senza dimenticarci l'indispensabile tubo lanciarazzi!), fino alle rarissime e preziosissime armi a energia, come pistole al plasma o laser.

Gli scontri sono gestiti con un sistema a turni. Questo significa che avremo a disposizione un certo numero di punti azione che potremo spendere in diverse azioni, come camminare, aprire il fuoco, lanciare una granata o accedere all'inventario.

Una volta esauriti questi punti, l'azione passerà ciclicamente a tutti gli altri personaggi, alleati o nemici, coinvolti nello scontro.

Quando apriremo il fuoco, avremo possibilità diverse a seconda del tipo di arma che abbiamo deciso di usare. Ad esempio, con una pistola potremo sparare il colpo singolo d'istinto oppure mirato. Con il fucile d'assalto, invece, avremo in più la possibilità di sparare a raffica, impiegando sette o otto colpi contemporaneamente ma facendo letteralmente a pezzi l'avversario.

Una volta eliminati tutti i nemici nelle vicinanze, potremo rinfoderare le nostre armi e perquisire i cadaveri rimasti sul campo.

Con un po' di fortuna (indovinato: esiste anche questa caratteristica nel profilo del nostro personaggio) troveremo armi, munizioni e kit medici, oltre a curare le immancabili ferite.

CHI TROVA UN AMICO, TROVA UN TESORO

Potremo scegliere di esplorare il mondo di *Fallout* da soli, oppure di cercare qualche alleato negli insediamenti umani sparsi un po' ovunque.

Non ne troveremo molti, a dire il vero, pronti a seguirci, dato che la gente ha già un sacco di problemi a sopravvivere, figuriamoci a seguire qualcuno in una crociata per l'acqua! Tuttavia, è abbastanza semplice riuscire a completare *Fallout* con almeno uno o due compagni, che risultano particolarmente d'aiuto nei combattimenti, dato che, come dice il saggio "due pistole sono meglio di una"!

Purtroppo, uno dei difetti del gioco risiede nell'impossibilità di poter gestire propriamente l'inventario dei nostri compagni. Infatti, non potremo visualizzare il loro inventario se non scambiando oggetti, e l'unica indicazione che potremo dare loro è di utilizzare l'arma migliore nello scontro successivo. In particolare, il problema principale è che non possiamo ordinare loro di indossare armature di nessun tipo, e quindi



Potremo scegliere di affrontare gli ostacoli in modi diversi: ad esempio, se incontriamo dei gangster, potremo ucciderli a vista, scatenando le ire degli "sceriffi", oppure eliminarli su commissione, guadagnando anche un discreto gruzzoletto.

QUALCOSA DI SIMILE

Parlando di avventure del prossimo futuro, la scelta non può che cadere su *Blade Runner* della Virgin, il gioco ispirato al famosissimo omonimo "cult-movie" di Riddley Scott, in cui dovremo vestire i panni di un investigatore a caccia di androidi ribelli. I combattimenti a turni, invece, sono ormai una rarità: un titolo, sempre fantascientifico, in cui dovremo concentrarci sui combattimenti e gli scontri contro gli alieni è *X-COM Apocalypse* della Microprose.
Se invece ci piacciono i combattimenti frenetici in tempo reale con la visuale di *Fallout* e ci accontentiamo di una trama appena accennata, come perdersi *Diablo* della Blizzard, in cui dovremo scegliere un personaggio tra Guerriera, Ladro e Mago e affrontare livelli su livelli di nemici sempre diversi e mortali?
Questi tre titoli sono distribuiti da Leader (TEL. 0332/8741117





Potremo scegliere di colpire i nostri nemici in punti particolarmente vulnerabili, come la testa, il cuore o i genitali. Ma chi ha idea di dove si trovino questi ultimi in una ameba mutata?

nelle parti finali del gioco, in cui ci troveremo a dover affrontare lanciafiamme e lanciarazzi, mentre noi saremo protetti dalla mitica "power armour" dei Paladini della Fratellanza, e ci faremo un baffo di missili e raffiche di mitra, i nostri compagni verranno irrimediabilmente falciati anche dal più stupido nemico.

UNA MANO SPUNTA DALLE SABBIE RADIOATTIVE...

Quello che più ci colpisce, giocando a *Fallout*, è l'incredibile atmosfera che respiriamo in ogni locazione: la città dei profughi del Rifugio 15, scampati al massacro, oppure le rovine di una metropoli abitata da orribili mutanti in lotta tra loro per il dominio della città; o la base della Fratellanza, ultimo baluardo tecnologico in cui si riescono a produrre ancora nuove armature potenziate e nuove armi ad energia.

I programmatori si sono sforzati di ricreare un ambiente credibile, anche se fantascientifico: nelle infermerie troveremo kit medici, nelle armerie armi e munizioni. Se raggiungiamo un insediamento di mutanti sotterraneo troveremo letti e brandine, oltre a qualche kit anti radiazioni. Gli oggetti, in sostanza, sono proprio dove ci aspettiamo di poterli trovare. Tutto questo è arricchito da incontri causali davvero inconsueti: una volta ci è capitato di trovare una gigantesca orma di dinosauro sul suolo, e schiacciato per terra un contadino che aveva nell'inventario un meccanismo in grado di renderlo invisibile. Una specie di avvertimento, insomma! Un'altra volta abbiamo trovato un venditore di macchine impazzito, che tentava di vendere vecchi catorci inutilizzabili. Ovviamente, i giocatori che ne resteranno più contagiati sono quindi quelli che già apprezzano film o libri di fantascienza sul "dopobomba" (ovvero ambientati in un dopoguerra nucleare).

TROPPO DIFFICILE?

Fallout non è affatto un gioco difficile. Si tratta, in sostanza, di un'avventura in cui godiamo del massimo grado di realismo, in cui non siamo bloccati, come accade tradizionalmente in giochi come *Curse of Monkey Island* o *Broken Sword 2*. Inoltre, potremo decidere di reagire in determinate situazioni in modi estremamente diversi,



da aiutare le vecchiette ad attraversare la strada fino a entrare in un insediamento urbano e far fuori tutti a colpi di lanciarazzi per poi vendere gli oggetti trovati sui cadaveri al mercato della città successiva.

La difficoltà dell'avventura e delle missioni che dovremo risolvere non è estrema: più o meno, e' abbastanza semplice comprendere cosa bisogna fare e dove andare. A volte, purtroppo, saremo coinvolti in combattimenti molto duri. Bisogna però ammettere che nella stragrande maggioranza dei casi, potremo trovare una "via pacifica" allo scontro. Ad esempio, potremo trovare un modo per indebolire le difese della base dei Mutanti, e quindi poterla attaccare combattendo contro solo un nemico invece che cinque o sei.

Nel nostro paese vedremo presto *Fallout* distribuito da Halifax, che con ogni probabilità tradurrà il manuale del gioco. Si tratta di un grosso aiuto per i non anglofoni, ma non possiamo che sconsigliare l'acquisto del gioco a chi non conosca abbastanza bene la lingua inglese per capire senza troppi problemi i dialoghi scritti. Se quindi riusciamo a leggere un libro in inglese senza dover ricorre al dizionario inglese/italiano ogni tre righe, amiamo la fantascienza e non ci spaventano le avventure interessanti e complete, non abbiamo scuse per non comprare *Fallout!*

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Fallout occupa sul nostro hard disk da 5 MB per la versione minima o oltre 600 MB per quello completa. Consigliamo l'installazione da 200 MB, che è un ottimo compromesso tra spazio occupato su hard disk e velocità di esecuzione del gioco. Se però abbiamo un lettore CD a 8x, possiamo tranquillamente permetterci di utilizzare l'installazione ridotta. I requisiti minimi sono un Pentium 90 con 16 MB di RAM e un CD-ROM 4x, oltre a una scheda sonora riconosciuta dai driver DirectX 3.0. È inoltre possibile installarlo sotto MS-DOS.

PATCH

Sul nostro CD troveremo uno "patch", ovvero un programmino che porterà *Fallout* dalla versione 1.0 alla 1.1, correggendo una serie di fastidiosi difetti. In particolare, non subiremo più il problema dei Personaggi Non Giocanti doppi, i nostri salvataggi non spariranno più nel nulla, e saranno in sostanza più sicuri; inoltre, l'autoplay non si attiverà più mentre stiamo già giocando a *Fallout*. Installando questa patch, potremo continuare ad utilizzare i vecchi salvataggi. Esistono due versioni del "patch", uno per Windows 95 e uno per MS-DOS.

COMMENTO

Fallout **è il classico gioco che impedisce di andare a dormire prima dalle tre di notte, che ci fa andare al lavoro pensando a come poter superare una porta bloccata, e che ci fa dimenticare di cenare pur di "combattere ancora una battaglia". È un'avventura estremamente completa e divertente, dotata di uno spessore narrativo degno di un romanzo di Heinlein o di Asimov, e dall'atmosfera di film come *Blade Runner* o *The Day After*. Gli unici nei di questo gioco sono la mancanza di una localizzazione in italiano, cosa che può creare non pochi problemi a chi non mastica la lingua di Shakespeare, e alcuni scontri particolarmente difficili nella parte finale della nostra avventura.**

8

 GRAFICA 7
  GIOCABILITÀ 8
 LONGEVITÀ 8
 SONORO 7

• CASA: • SVILUPPATORE: • INTERNET: N.D.
• DISTRIBUTORE: • TELEFONO: • PREZZO: L.

Conigli pericolosi

Stufi di avventure seriose o presunte tali? Annoiati da trame troppo normali e da enigmi ormai ripetuti da anni? *Dementia* sorprende tutti, proponendoci il festival del bizzarro in un'avventura!

DISC JOCKEY?

Abbiamo visto molti giochi utilizzare in modo scomodo il fatto di essere distribuiti su più CD-ROM; *Dementia* purtroppo totalizza un record personale in questa nostra particolare classifica: perfino passando da un "sottomondo" o un altro dello stesso mondo principale, saremo spesso costretti a cambiare il disco nel lettore ottico, cosa che nelle - frequenti - esplorazioni ci ha dato molto fastidio, essendo risolvibile con un progetto più accurato del gioco.

UN DIARIO DI VIAGGIO

Il registratore del capofamiglia, reperibile nelle prime locazioni del gioco, è uno degli oggetti più importanti in assoluto: contiene le impressioni del suo proprietario su moltissime locazioni del mondo dei conigli, con molti suggerimenti più o meno nascosti su cosa fare in parecchie situazioni del gioco. Essendo l'unico aiuto in un oceano di cose strane, trovarlo e usarlo è imperativo!

Sin dal primo momento, persino dal nome stesso del gioco, si inizia a comprendere lo spirito di questa nuova avventura: in effetti, è impossibile acquistare *Dementia* e poi lamentarsi visto che già sulla scatola è spiegato cosa ci si può aspettare da questo gioco, e soprattutto cosa non ci si deve aspettare...

Dementia si propone come un'avventura anti-convenzionale, decisamente contro i canoni precostituiti del genere e il comune senso della logica, proponendosi quindi come una sfida nuova e originale per chi volesse qualcosa di diverso dagli altri giochi o semplicemente qualcosa di strambo e divertente. Pensandoci bene, questo è quanto ogni gioco, più o meno, promette ai suoi potenziali acquirenti, riuscirà *Dementia* ad accontentare tutti?

FUORI DI TESTA

La trama parte decisamente con il piede giusto, con quel tocco (abbondante) di follia che dovrebbe esserci in un gioco come questo: un tizio, contattato da un non meglio precisato "Mister Coniglio", decide di cedere alle proposte del suo interlocutore e vende la propria casa - famiglia inclusa - in cambio di alcuni favori e privilegi nella "dimensione parallela dei conigli". Unico particolare tralasciato negli accordi suddetti è l'arzilla nonnina della famiglia che, trovatasi sola in un mondo assurdo e sconosciuto, invece che disperarsi decide di esplorare tutto ciò che le è possibile e, magari, capire cosa le è successo ritrovando nel frattempo la famiglia che apparentemente è perduta chissà dove.

La dimensione parallela dei conigli è formata da differenti mondi, uno più strampalato dell'altro; quindi, cosa può essere meglio come mezzo di locomozione della lavatrice a reazione della nonnina?



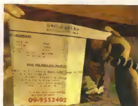
Ecco in tutto il suo splendore la lavatrice a reazione della simpatica nonnina. Incredibile ma vero, quella cosa funziona perfettamente!

UN MONDO A MODO SUO

Sia la rappresentazione grafica che l'effettiva realizzazione a livello logico dei vari livelli che la nonna dovrà affrontare nel corso della sua odissea sono più che adeguati all'idea generale che il gioco cerca di dare di sé: i vari mondi disponibili sono tutti diversi tra loro, spesso anche diametralmente opposti come struttura; inoltre, sarà necessario pensare in modo differente a seconda del posto in cui ci si trova, visto che non esiste una logica comune in tutte le locazioni e – ricordiamolo - la regola principale è che di regole, nel "mondo del coniglio", ne esistono davvero poche.

L'avventura è gestita in modo, tutto sommato, molto classico: il personaggio si sposta sullo schermo controllato interamente con il mouse, è possibile richiamare in qualsiasi momento l'inventario (che non ha







limiti di sorta, essendo possibile stiparci anche oggetti molto ingombranti), rappresentato - quasi prevedibilmente - dal reggiseno della nonnina, per utilizzare un qualche oggetto con altri personaggi o parti dell'ambiente.

L'utilizzo degli oggetti è, a volte, effettivamente differente da quanto visto in altri giochi; basti pensare che nei primissimi passi del gioco sarà necessario raccogliere quanta più roba possibile per il semplice motivo che dovremo pesare più di un tot per superare il primo enigma importante del gioco.

C'è da dire comunque che gli spunti di originalità sono ovviamente limitati ad un numero finito, lasciando spazio per il resto a enigmi che rasentano pericolosamente l'assurdo e l'impensabile, rendendo in alcune locazioni il gioco fin troppo difficile per un giocatore di medio livello.

IN GIRO PER I MONDI

Man mano che la nonna scoprirà maggiori particolari sul mondo dei conigli (e sulla congiura volta a far scomparire delle bizzarre piante, destinate a una tristissima zuppa di verdura per i conigli), dovrà affrontare situazioni davvero bizzarre, e per una volta tanto non si tratta di un modo di dire: troveremo, ad esempio, un mondo a forma di flipper dove per raggiungere le varie locazioni dovremo farci un giro nella dolorosa parte della pallina! Come non citare poi le locazioni piene di strani e contorti passaggi funzionanti in base a logiche tutte loro, tutti da provare ed esplorare prima di potercisi raccapezzare almeno parzialmente? A tutto questo, si aggiungono un buon numero di personaggi secondari che generalmente chiederanno un oggetto o servigio per cedere qualcosa che ci servirà nel corso dell'avventura; questi personaggi non solo strani, ma dovremo faticare non poco per comprenderli, in quanto spesso sarà più difficile capire cosa è utile per un certo personaggio piuttosto che reperire fisicamente l'oggetto in questione, con le dovute limitazioni del caso.

Una nota di merito è dovuta alla struttura degli enigmi nel loro insieme: oltre ai soliti facili problemi risolvibili con oggetti trovati sul posto, ce ne sono moltissimi da affrontare con qualcosa reperibile solo in locazioni lontane, obbligando (come è giusto che sia) il giocatore ad affrontare il gioco nel suo insieme e non a compartimenti stagni, affrontando solo una situazione per volta.

Anche per questo, è possibile accedere ad ogni locazione del gioco fin dal principio, con l'ovvia esclusione delle locazioni alle quali si può accedere solo superando appositi enigmi; l'avventura, insomma, si presenta in modo quasi ideale dal punto di vista puramente strutturale, se non fosse per il fatto che la natura stessa delle prove da superare, davvero molto difficili – perché secondo logiche difficilmente deducibili - in alcuni casi, lo rendono bello da iniziare ma terribile da completare, se non con un qualche aiuto dall'esterno.

Un gioco da affrontare con mente aperta, nessun preconcetto e, soprattutto, quantità notevoli di tempo e pazienza.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Niente di particolare da commentare per quanto riguarda le richieste hardware di *Dementia*: per giocare senza problemi è sufficiente infatti possedere un Pentium100 con 16 MB di RAM, una scheda grafica SVGA e un lettore CD-ROM 4x (anche se qualcosa in più sul fronte velocità è sempre apprezzabile). Il gioco gira esclusivamente sotto il sistema operativo Windows 95, ed è bene avere una scheda sonora supportata dall'ambiente Microsoft per godere del parlato (comunque sono disponibili i sottotitoli, sebbene anche il parlato sia totalmente in italiano) e soprattutto del bel sonoro, basato su brani caratteristici resi in modo esemplare su PC.



L'inventario è gestito, tramite Windows 95, in una finestra a sé stante. A parte qualche piccolo problema a livello cromatico, è comodo e veloce da consultare.

COMMENTO

GRAFICA 7 | GIOCABILITÀ 6 | LONGEVITÀ 7 | SONORO 7



Dementia mantiene le promesse: è un gioco strano e bizzarro in tutto e per tutto, forse troppo alla fine dei conti. La grafica renderizzata e curata con competenza, le situazioni strane e divertenti nella maggior parte dei casi, i testi strampalati ma quasi mai sconclusionati oltretutto doppiati in un italiano chiaro e ben recitato, concorrono a dare l'immagine di un gioco che è così per espressa decisione degli sviluppatori. Il grosso problema è che il gioco, terminata la fase iniziale di esplorazione semplice ed una volta risolti i primi enigmi, quelli più facilmente risolvibili con gli oggetti trovati durante le esplorazioni iniziali, sfodera tutta la sua "stranezza" e pone il giocatore di fronte ad enigmi davvero troppo strambi per poter essere superati in scioltezza se non dopo aver faticato moltissimo. Un gioco sicuramente impegnativo nonostante la veste divertente e colorata, sicuramente non adatto ai non esperti.

6

• CASA: • SVILUPPATORE: • INTERNET:
• DISTRIBUTORE: • TELEFONO: • PREZZO:

Di nuovo Guerre Stellari

È finalmente arrivato *Balance of Power*, il primo disco aggiuntivo con nuove missioni per *X-Wing Vs TIE Fighter* che vede il trionfale ritorno del singolo giocatore ali comandi dei caccia stellari.

L'anno scorso, la Lucasarts ha regalato al popolo videoludico *X-Wing Vs TIE Fighter* e niente, nell'universo di "Guerre Stellari" su PC, è stato più lo stesso. Si trattava di una combinazione di due dei titoli più amati della storia dei videogiochi, *X-Wing*, e *TIE Fighter*, con l'accento posto soprattutto sulle opzioni multigiocatore. L'operazione riscosse un ottimo successo, dato che riusciva a migliorare un gioco già eccezionale.

Purtroppo, *X-Wing Vs TIE Fighter*, sebbene eccezionale quando giocato in multigiocatore, non riusciva a coinvolgere a sufficienza il singolo giocatore, dato che il fulcro dell'azione, come abbiamo già detto, era mirato alle partite a più avversari umani: non esisteva una trama, le missioni non erano organizzate in campagne, e la scelta delle opzioni e del livello di difficoltà era limitata al tipo di astronave e al suo armamento.

Tuttavia, il risultato finale è risultato essere come uno dei giochi migliori del 1997, anche perché nella rete redazionale il gioco poteva offrire il meglio di sé, permettendo a gruppi di Ribelli e di Imperiali di scontrarsi nella stessa missione.

ROSSO SEI, MI È IN CODA

Sfortunatamente, non tutti possono avere l'opportunità di provare un'esperienza del genere e la maggior parte dei giocatori devono affidarsi a Internet, dove l'azione è decisamente rallentata e tutto diventa meno affascinante. Inoltre, non si può comunicare liberamente tra componenti della stessa squadra, ma bisogna affidarsi a messaggi preconfezionati che rendono la strategia cooperativa molto meno istintiva e immediata. Dopo l'eccitamento dovuto alle promesse iniziali del gioco, quindi, molti giocatori sono rimasti piuttosto seccati da questo orientamento: sembrava che la Lucasarts avesse sopravvalutato le capacità tecnologiche moderne offerte dalla rete, soprattutto in Italia, e che il gioco avesse anticipato troppo i tempi. Eccoci giunti, quindi, a *Balance of Power*, il primo (ma, speriamo, non l'ultimo!) disco aggiuntivo per *X-Wing Vs TIE Fighter*. Naturalmente, è necessario avere una copia del gio-



La grafica di *Balance of Power* è davvero spettacolare, grazie soprattutto al supporto di schede accelerate 3D.



In *Balance of Power* avremo a disposizione due campagne complete, una per il "lato Chiaro" e una per il "lato Oscuro" - a noi la scelta!


Attaccare le astronavi più grandi non è mai semplice: anche se sono poco maneggevoli, spesso sono protette da decine di torrette turbolaser.

co originale (in fase di installazione, dovremo subite un irritante cambio di CD), ma una volta installato sul computer scopriremo una notevole varietà di sviluppi che permettono anche al singolo giocatore di godersi un prodotto così sofisticato. Il gioco supporta le schede 3D accelerate e chi ne possiede una rimarrà senza fiato a causa del grandioso impatto grafico. Un paio delle navi più grandi potrebbero sembrare povere di particolari, ma la grafica, in generale, è incredibilmente realistica. Le postazioni spaziali e le piattaforme, in particolar modo, beneficiano moltissimo della presenza di una scheda acceleratrice. Naturalmente, come è giusto aspettarsi da un disco aggiuntivo, troveremo nuove navi e oggetti spaziali di vario genere.

Ora è possibile volare sul Caccia ad Ala-B dei Ribelli, con missili a concussione, cannoni a ioni e un triplo laser, la cui forma a croce è molto curiosa e caratteristica. Oltre a questo caccia, incontreremo molte altre navi nuove di cui non potremo prendere i comandi: il Super Star Destroyer imperiale, ad esempio, è terrificante come nella trilogia cinematografica, e potremo sparare su un trasporto modificato (come il Millennium Falcon di Han Solo) o su un Incrociatore Calamari, oltre a un nuovo "Starchaser" che rimpiazza i vecchi Headhunter. Le basi sulle cinture di asteroidi e gli spazioporti sono "aggiunte" molto benvenute.



TUTTI GLI UOMINI DI DARTH FENNER

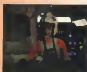
Diamo insieme un'occhiata ai giochi più famosi della Lucasarts che traggono ispirazione dalla trilogia cinematografica di Guerre Stellari.



X-Wing - Capostipite di tutta la saga videoludica dei simulatori di "Guerre Stellari" fece scalpore all'epoca della sua uscita per la grafica innovativa e spettacolare e, soprattutto, per l'azione frenetica e l'intuitività dei comandi. Sia questo che *TIE Fighter* hanno visto molti dischi aggiuntivi contenenti missioni e navi nuove.



TIE Fighter - Non poteva mancare, dopo *X-Wing*, un simulatore che mettesse il giocatore ai comandi di un caccio dell'Impero. Stavolta, combattiamo per l'Imperatore e i suoi generali: le innovazioni tecnologiche hanno permesso una grafica ancora più spettacolare.



Rebel Assault 1 & 2 - La grafica di questi due titoli è veramente notevole, anche per gli standard odierni; l'azione di gioco è un po' limitata, anche se è stata migliorata e resa un po' più ampia e indipendente nel secondo episodio. Resta comunque un gioco "a binari", dove non potremo scegliere liberamente come muoverci durante le varie missioni.



Dark Forces – Dopo il successo di *Doom* e *Doom II*, la Lucasarts ha pensato bene di produrre il proprio sparatutto tridimensionale in prima persona. Alcuni problemi nella progettazione dei livelli e la delusione per l'assenza della spada laser tra le armi disponibili sono le uniche lacune, peraltro ampiamente colmate con il secondo capitolo.



Jedi Knight: Dark Forces II - Sequel di *Dark Forces* in cui il protagonista, Kyle Katarn, apprende le Vie della Forza e diventa un Cavaliere Jedi, con tanto di spada laser e poteri speciali. Si può scegliere, tra l'altro, se stare con i Ribelli o abbracciare il Sentiero Oscuro.



X-Wing VS TIE Fighter - Gioco che ottimizza le parti migliori dei due precedenti titoli e li unisce con un'attenzione particolare per il multigiocatore. *Balance of Power*, recensito in queste pagine, è il primo disco aggiuntivo ma, quasi sicuramente, ne vedremo anche degli altri.





REQUISITI DI SISTEMA

Balance of Power, naturalmente, richiede la presenza di *X-Wing Vs TIE Fighter* installata sul computer nonché i CD originali del gioco. Sarà necessario un Pentium a 120 MHz con 16 MB di RAM e, ovviamente, Windows 95, anche se si raccomanda la presenza di un Pentium 166 MHz e di una scheda acceleratrice 3D. Il supporto sonoro comprende tutte le principali schede in commercio e si può giocare in multigiocatore via IPX, Internet o modem in collegamento diretto.





Tra una missione e l'altra, ammireremo delle sequenze di intermezzo aniamte che svilupperanno la trama del gioco.

WEDGE, OCCHIO A ORE SEI

Scopriremo interessanti novità anche dal punto di vista della giocabilità. La nave che pilotiamo può essere guidata da un "auto-pilota" quando si accede alla mappa olografica; potremo così rilassarci e prenderci tutto il tempo necessario per analizzare i punti strategici del quadrante senza preoccuparci di andare a sbattere contro una Fregata. Durante le sessioni "multigiocatore" si possono personalizzare i messaggi da inviare al nemico o agli alleati, in modo da gestire comunicazioni più sensate e utili.

Ma la cosa più interessante di *Balance of Power* è senza dubbio l'introduzione di due nuove campagne composte da quindici missioni ognuna, con una trama solida alle spalle (una per i Ribelli e l'altra per l'Impero) proprio come nei precedenti titoli. I piloti non possono cambiare le impostazioni di ogni missione, che vengono decise a priori, e devono superare ogni singolo compito in armonia con gli obiettivi fissati prima di poter accedere alla missione successiva.

Insomma, un ritorno al singolo giocatore, che ora potrà utilizzare *X-Wing Vs TIE Fighter* anche senza doversi connettere a Internet o via modem con un amico. Le missioni delle campagne individuali, comunque, possono essere ancora giocare in multigiocatore, e il disco aggiunge anche due "melee" per multigiocatore e otto "combat engagement" extra per gruppi di gioco o per giocatori singoli, anche se è evidente che le due campagne sono state inserite proprio per zittire le critiche riguardo all'assenza di attenzione per il giocatore singolo nel titolo originale. Naturalmente, questa soluzione funziona egregiamente: potremo giocare alle campagne standard, proprio come abbiamo fatto in passato con *X-Wing e TIE Fighter*, ma con una grafica senza dubbio migliore e più raffinata, e l'esperienza è sicuramente valida. Molte delle nuove missioni sono alquanto difficili e offrono una sfida a lungo termine, con una notevole varietà di navi e obiettivi diversi.

ATTENZIONE A QUEL TURBO LASER!

In sostanza, *Balance of Power* rende *X-Wing Vs TIE Fighter* un gioco più abbordabile anche per il singolo giocatore, con più elementi a disposizione e una presentazione grafica e sonora da mozzare il fiato (sono presenti anche schermate di "debriefing" che ci spiegano dove abbiamo fallito e dove potremo fare meglio). Se però analizziamo questo titolo da un altro punto di vista, scopriamo che si tratta di uno strano compromesso: *X-Wing Vs TIE Fighter* è stato progettato appositamente per essere un gioco multigiocatore e questi sforzi per riportarlo alla dimensione del singolo giocatore possono essere visti come un controsenso: forse la Lucasarts avrebbe dovuto far uscire un titolo completamente nuovo e separato.

A questo punto ci troviamo con due giochi con finalità e caratteristiche differenti che risiedono all'interno della stessa icona sulla scrivania di Windows: le campagne, lasciate in fondo alla barra delle opzioni, non riescono a portare il carico narrativo di cui avrebbero bisogno, specialmente grazie alle scene d'intermezzo poco curate che mostrano una grafica paradossalmente inferiore a quella presente all'interno del gioco vero e proprio, mentre un terzo di queste sequenze sono semplicemente composte da un testo che scorre sullo schermo.

X-Wing Vs TIE Fighter continuerà senza dubbio a "crescere", come accadde con i dischi espansione per *X-Wing* e *TIE Fighter*, e senza dubbio *Balance of Power* è sicuramente un gioco da acquistare per chiunque abbia a casa il titolo originale.

Speriamo che le prossime uscite nel campo dei simulatori di caccia stellari della LucasArts mantengano le promesse di questo titolo.

Gmc

COMMENTO

Nuove astronavi da combattere e distruggere, un nuovo caccia da pilotare (il B-Wing, forse il più devastante che abbia mai volato negli spazi siderali di "Guerre Stellari"), due campagne, una per piloti Ribelli e una per gli Imperiali, e nuove missioni multigiocatore. Questo è in sintesi il contenuto di Balance of Power, che ha il grande merito di rendere X-Wing Vs TIE Fighter giocabile e godibile anche per il giocatore singolo, e il grande demerito di non aggiungere moto di nuovo a chi giocava via Internet. Lo sforzo compiuto dalla LucasArts per riportare X-Wing Vs TIE Fighter a una dimensione più adatta per il giocatore singolo è lodevole, e i risultati sono abbastanza incoraggianti, soprattutto per il livello di realizzazione tecnica e per la presenza di due campagne aggiuntive.

7



GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 8
LONGEVITÀ 7
8

• CASA: Team 17 • SVILUPPATORE: Microprose • INTERNET: http://www.team17.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 90.000

Flipper-dipendenza

Il gruppo dei Team17 arriva sul mercato con un nuovo prodotto, un flipper ispirato a due suoi recenti successi, *Addiction Pinball*! Un altro successo dopo *Worms 2*?

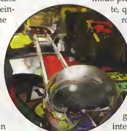
TAVOLE A TEMA

Da che mondo è mondo i flipper, tranne forse i modelli più vecchi, sono ispirati a qualcosa in particolare. Avventure nel tempo e nello spazio, giochi di corte o sportivi, e ultimamente molto di moda sono i flipper tratti da famosi film di cassetta o addirittura da videogiochi - incredibile ma vero! Ovviamente, il tema più che altro concerne l'estetica del flipper e il nome dei vari bonus, mentre la struttura degli stessi è lasciata agli abili designer delle case costruttrici, veri esperti di balistica e, ovviamente, di divertimento!

NEL CD

All'interno del CD-ROM allegato alla rivista troviamo un demo giocabile di *Addiction Pinball*

Sembra quasi essere una legge di mercato: non si può stare sei mesi senza che qualcuno produca un nuovo gioco di flipper. Niente di male in questo, ci mancherebbe! Anzi, è piacevole vedere come ogni anno differenti case software tentino di reinventare un genere che nel suo mondo reale (le macchine vere, quelle da bar e da sala giochi) è rimasto praticamente identico per decine di anni. Esistono due filosofie di pensiero a riguardo dei flipper simulati su un computer; queste due correnti sono rappresentate da due modi estremamente differenti di concepire un flipper su schermo: la prima intende costruire nel PC i flipper impossibili da realizzare meccanicamente nel mondo reale, inserendo bonus strampalati o molto fantasiosi, con schermate a scorrimento e montagne di effetti speciali coloratissimi; la seconda punta invece al realismo ad ogni costo, concentrandosi su poche (se non una sola) tavole di gioco e tentando di rappresentarle nel modo più verosimile esistente, quasi fossero davvero nel computer.



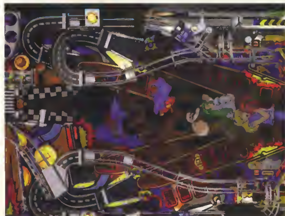
DUE SCELTE, DUE STILI

Addiction Pinball appartiene decisamente al secondo gruppo, con due sole tavole di gioco, scegliendo intelligentemente come tema delle tavole due giochi prodotti dagli stessi Team 17, nella fattispecie *Rally Fever* e il più famoso *Worms*, il gioco in cui gruppi di apparentemente innocui vermi si devastano tra loro con ogni mezzo a loro disposizione, compresi missili a ricerca e fucili a canne mozze. Ovviamente, le caratterizzazioni di ogni tavola non vanno oltre a quanto sarebbe possibile in un flipper reale, quindi nella tavola di *Worms* troveremo bonus simili a quelli dell'omonimo gioco, un paio di video-mode divertenti e chiaramente ispirati ai combattimenti dei vermi e un sacco di effettini speciali con i versi degli stessi.

La stessa cosa vale anche per la tavola ispirata a *Rally Fever*, che risulta però leggermente più seriosa, non fosse altro per la presenza degli effetti sonori ispirati alle gare automobilistiche invece che ai combattimenti tra piccoli vermiciattoli.

SARÀ DAVVERO COME GIOCARE AL BAR?

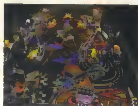
Ogni tavola ha le sue peculiarità, con rampe differenti, meccanismi, respingenti e soprattutto bonus totalmente originali; in questo modo, non rischiamo di avere un gioco con due tavole quasi identiche, ma effettivamente due flipper

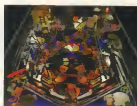


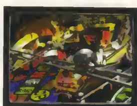
Volendo si può giocare con il campo in orizzontale, niente male come resa su schermo, però occhio al torcicollo!



Un pregio del gioco sono queste visuali molto basse, rendono molto bene l'idea di essere davvero davanti alla tavola.







realistici e diversi all'interno di un unico gioco; allo stesso modo, ogni tavola ha il suo elenco dei punteggi più elevati raggiunti dai giocatori. La simulazione è curata in modo discreto a partire dall'aspetto grafico delle tavole, realizzate con programmi di rendering professionali e dall'aspetto molto simile a quello che avrebbero nella realtà.

L'aspetto, si sa, non è tutto in un gioco e fortunatamente nemmeno in *Addiction Pinball*: il movimento delle palline è curato a livelli certamente sopra la sufficienza e, anche se in alcuni sporadici momenti si ha l'impressione che qualcosa non si muova esattamente come dovrebbe, per la maggior parte del tempo (e dei potenziali giocatori) tutto si muove come in un flipper vero, cosa non semplicissima da realizzare.
Il sistema di gioco è stato curato con competenza e i bonus, esclusi quelli immediati e riconoscibili fin dalle primissime partite, sono facili da scoprire (almeno i primi) ma non immediati da realizzarsi, soprattutto i più interessanti che richiedono oltre a una notevole mira nell'imboccare alcune particolari rampe, anche un tempismo e una prontezza di riflessi non indifferenti; in entrambe le tavole, quindi, potremo divertirci fin dai primi momenti giocando un po' come capita, ma come nei veri flipper da bar non potremo sperare di realizzare punteggi realmente elevati fin quando non comprenderemo come ottenere i bonus più imponenti, per i quali dovremo necessariamente allenarci a lungo su ogni tavola.

I controlli del gioco sono, come ormai da tradizione, relegati all'azionamento dei due respingenti (i "flipper", per l'appunto) e alla illecita ma permessa - fino a un certo punto - azione di spingere il tavolo da gioco in alcune direzioni, per costringere la pallina a muoversi in situazioni incerte, così da tentare di salvarla dalla perdita o di spingerla verso un punto piuttosto che un altro, cosa che pur non essendo del tutto impossibile, confessiamo esserci riuscita ben poche volte.

FLIPPER: DIVERTENTE O SERIO?

Fermo restando che le due tavole sono rappresentate in modo realistico e quindi non possiedono effetti particolari che possano divertire l'occhio più di quanto non possa accadere con un flipper vero, l'oggetto della questione è un altro: giocando a questa simulazione, ci divertiremo o dopo poche partite ci stancheremo del gioco e non lo lanceremo più? Propendiamo per la prima ipotesi, infatti pur non essendo assolutamente la migliore simulazione di flipper realistico in circolazione, è comunque un prodotto di tutto rispetto, con divertenti caratteristiche e due tavole differenti, vivamente consigliato se vogliamo un bel flipper e non ci piace l'idea di avere una sola tavola per il prezzo di un gioco.

Gmc


Questa visuale è la più carina, peccato sia molto difficile abituarsi a giocare con questa strana angolazione.

REQUISITI DI SISTEMA



Addiction Pinball non richiede moltissimo dal nostro PC: un qualsiasi Pentium degno di questo nome, con lettore CD-ROM ed almeno 16 MB di RAM sarà perfettamente adeguato al gioco. Il programma gira esclusivamente sotto Windows 95 e può essere utilizzato, a scelta, alle risoluzioni di 640x480 e 800x600, rispettivamente con soli 256 colori o ben 65 mila, ovviamente più si sale, migliore risulta l'aspetto estetico delle varie tavole. L'occupazione su disco fisso varia da pochi MB fino al centinaio circa, a seconda del tipo di installazione per il quale opteremo.

IL MIGLIOR FLIPPER!

Sebbene *Addiction Pinball* sia un gioco bello e giocabile, non può competere con il prodotto attualmente "al top" per quanto riguarda le simulazioni su computer. Stiamo parlando di *Pro Pinball: Timeshock* della Empire, recensito sul numero di luglio 1997 di Giochi per il Mio Computer. *Timeshock* ha una sola tavola di gioco ispirato al tema dei viaggi nel tempo ma il livello grafico e simulativo è assolutamente strepitoso. Questo gioco della Empire riesce a valicare il confine tra giocare a una simulazione di un flipper e credere di stare realmente giocando con un flipper vero, tanto è intenso l'esperienza di gioco. Un gioco da possedere assolutamente se siamo appassionati del genere!

COMMENTO


GRAFICA 7


LONGEVITÀ 6


7 GIOCABILITÀ


7 SONORO



Addiction Pinball **è un gioco divertente e già per questo meriterebbe di essere preso in considerazione, non fosse altro che bene o male tutti i giochi di flipper riescono a divertire, almeno nel breve termine. La qualità si vede nel lungo termine: dopo alcuni giorni di gioco, le simulazioni meno interessanti tendono a stancare il giocatore, quelle migliori invece restano sempre a disposizione per una partitina ogni tanto e non stancano - con i dovuti limiti - mai.**
Il gioco del Team17 riesce a ricadere nelle categorie dei buoni prodotti, se non fosse per alcune piccole imperfezioni nel movimento delle palline (peraltro sporadiche) e, cosa più grave, di effetti sonori quando la pallina è in gioco nella sezione superiore delle tavole (quando la pallina scorre in una rampa non produce alcun rumore, apparendo innaturale) potrebbe avvicinarsi di più al titolo principe - per ora - del genere, il già citato ***Timeshock*** **della Empire. Così come è, resta comunque uno dei migliori flipper disponibili, ed è davvero meritevole di attenzione.**

7

• CASA: Simulamondo • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.team17.com
• DISTRIBUTORE: Software&Co. • TELEFONO: 0332/861448 • PREZZO: L. 89.000

Vita da campioni

Riviviamo con *Soccer Champ* la carriera di un campione di calcio, dalla gavetts alla conquista dell'ambitissimo Pallone d'Oro.



Le simulazioni calcistiche ci hanno finora consentito di impersonare allenatori, presidenti o addirittura intere squadre di calcio. Nessuno ha però mai pubblicato un titolo che permettesse di ripercorrere la carriera di un singolo calciatore. Grazie alla provvidenziale e italianissima Simulmondo, anche questa clamorosa lacuna è stata finalmente colmata; stiamo parlando di *Soccer Champ*, una simulazione calcistica che focalizza la propria attenzione sulla carriera di un singolo calciatore.

Nelle prime fasi di gioco, quello che avremo tra le mani sarà una specie di brocco che, del Fenomeno, avrà soltanto le potenzialità. Insomma, il nostro campioncino dispone di tutte le premesse indispensabili per aspirare a una carriera fatta di successi, ma prima di arrivare a tanto, la strada da compiere è ancora molto lunga.

NEL CD

Proviamo a conquistare il Pallone d'Oro con il demo di *Soccer Champ* contenuto sul nostro CD

LA CARRIERA INNANZITUTTO

Il giocatore, all'inizio della sua virtuale carriera sportiva, potrà scegliere la squadra di appartenenza e le qualità del proprio calciatore. Queste ultime si dividono in tre parametri (aspetto psicologico, tecnico e agonistico) e la somma di questi deve essere inizialmente pari a 100. Starà poi al giocatore ripartire al meglio questo valore tra le diverse qualità caratteriali del calciatore. Bisogna poi scegliere in quale ruolo far giocare il nostro gioiellino (portiere, difensore, centrocampista o attaccante).

Il piccolo Fenomeno inizierà la propria carriera prendendo parte a un campionato nazionale per poi partecipare, se ne avrà le possibilità, anche alla Coppa dei Campioni e alla Coppa del Mondo. Logicamente, per giocare in questi due tornei, il nostro calciatore dovrà far parte di una squadra che vi partecipi. Per quanto riguarda la Coppa dei Campioni, dovrà quindi giungere con la propria squadra in uno dei primi due posti del campionato, oppure aver concordato il proprio trasferimento con una formazione che partecipi a questo prestigioso trofeo. Per quanto concerne invece la Coppa del Mondo, dovremo essere prima convocati dal commissario tecnico della propria nazionale di appartenenza.

Squadre e giocatori potranno essere personalizzati a piacere, in ogni caso, nel gioco è già incluso l'elenco aggiornato a dicembre '97 dei calciatori iscritti al corrente campionato italiano di serie A, alla Coppa Campioni e ai Mondiali di calcio '98.

NON SOLO MANAGERIALE

Soccer Champ non è comunque uno di quei videogiochi strategici in cui il compito del giocatore si esaurisce nella modifica di qualche parametro, per poi assistere passivamente i risultati dettati dalla semplice elaborazione del computer. Questa volta potremo non solo curare la preparazione atletica del calciatore, ma anche gestirne in tempo reale le diverse partite di calcio. Logicamente, *Soccer Champ* rimane pur sempre un gioco gestionale e strategico,



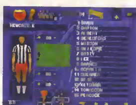
I media hanno un ruolo fondamentale nella carriera di un calciatore. Non a caso il voto assegnato dai giornali sarà quello che ci potrà far conquistare il Pallone D'oro.



Da questa schermata è possibile selezionare le caratteristiche fisiche del proprio giocatore e assegnargli un ruolo all'interno della squadra.







ed è quindi logico che la simulazione delle singole partite non sia nemmeno paragonabile a quella di giochi come *FIFA '98* che si focalizzano essenzialmente su quest'ultimo aspetto.

Dopo aver stabilito la rosa dei giocatori da mandare in campo, potremo finalmente dare il calcio d'inizio. La partita sarà quindi controllata direttamente dal giocatore tramite joystick, tastiera o mouse. Le modalità di gioco sono tre e, di fatto, comportano un diverso grado di controllo da parte del giocatore. È infatti possibile far gestire al computer sia il campione che i suoi compagni di squadra, solo questi ultimi o nessuno dei due.

In linea di massima, il giocatore dovrebbe avere sempre il pieno controllo sul proprio pupillo, in modo da contribuire direttamente al suo successo.

Durante la partita, sono a disposizione del giocatore tutta una serie di informazioni che possono aiutarlo nella elaborazione delle scelte tattiche più opportune. Grazie a un ingegnoso sistema, è possibile modificare in ogni momento la disposizione della propria squadra. Al termine della partita, saranno visualizzate tutta una serie di statistiche che accompagneranno la valutazione del giocatore. Quest'ultima riveste una notevole importanza, è infatti questo voto che farà salire o scendere il nostro campione nelle classifiche del "Pallone d'Argento" e dell'ambitissimo "Pallone d'Oro". Lo scopo finale del gioco è proprio quello di riuscire a conquistare questi due importanti riconoscimenti internazionali. Tenendo conto che la carriera di un calciatore dura mediamente sedici anni e che in questo periodo, tra Campionato, Coppa dei Campioni e Coppa del Mondo, dovrà disputare circa 750 partite ufficiali, è facile intuire quanto lungo sarà il cammino verso il Pallone d'Oro. Ogni partita dura circa cinque minuti e quindi prima di mandare il nostro giocatore in pensione, dovremo barcamenarci in ben 62 ore di simulazione calcistica. Insomma, davvero tante, forse addirittura troppe! L'interfaccia di gioco è inizialmente un po' difficile da comprendere. Non troveremo alcun pulsante accompagnato da una seppur minima etichetta descrittiva. Vi sono solo una serie di simboli grafici che dovrebbero spiegare la funzione del pulsante, ma che di fatto obbligano il giocatore a tenere sempre a portata di mano il manuale del gioco. Ad ogni modo, con il passare del tempo, il giocatore dovrebbe riuscire a memorizzare i diversi comandi e velocizzare quindi la propria interazione col gioco. Purtroppo, *Soccer Champ* è irrimediabilmente rovinato dall'aspetto grafico, davvero ridotto ai minimi termini e indietro di anni rispetto agli altri giochi di calcio.

Gmc

04a

1	8.7	DESCHAMPS
2	8.6	PERUZZI
3	8.5	INZAGHI
4	8.4	BAGGIO R.
5	8.2	CASIRAGHI
6	8.1	MANCINI
7	8.1	ZIDANE
8	8.0	BIERHOFF
9	8.0	BOKSIC
10	8.0	CHIESA
24	7.6	CHAMP 1

Questa è la classifica del Pallone d'Argento. Certo, non è d'Oro, ma vincerlo è pur sempre una gran bella soddisfazione.

REQUISITI DI SISTEMA

L'installazione di *Soccer Champ* occupa circa 50 MB su disco rigido. Per vincere il Pallone d'Oro avremo bisogno di un Pentium 90 con 16 MB. *Soccer Champ* è il primo gioco di calcio in cui è possibile disputare le partite con il mouse. Inoltre, avremo bisogno di una scheda audio e un mouse. Sono supportati i più comuni joystick. Da ricordare, infine, che *Soccer Champ* gira sotto Windows 95.

COMMENTO

GRAFICA 4 — GIOCABILITÀ 5 — LONGEVITÀ 6 — SONORO 6

***Soccer Champ* è senz'altro un prodotto originale che apre una nuova strada nel mondo delle simulazioni calcistiche. La sua realizzazione tecnica presenta però diversi aspetti obsoleti o mediocri. La grafica è infatti decisamente scadente e l'interfaccia di gioco non è particolarmente intuitiva. Per quanto riguarda il sonoro bisogna invece fare qualche distinzione; la musica e i cori da stadio sono infatti ben realizzati, mentre gli altri effetti sonori sono un po' miseri. Per quanto riguarda la longevità, c'è da dire che qualora questo parametro fosse stato unicamente riconducibile ai minuti trascorsi dinanzi al computer per portare a compimento la carriera del nostro campione, nessuno si sarebbe potuto lamentare di nulla (bisogna disputare ben 750 partite). Di fatto, però la longevità è influenzata anche dagli altri fattori che solitamente caratterizzano un videogioco, quali grafica sonoro e giocabilità. Quest'ultima purtroppo risente in particolar modo di un'interfaccia senz'altro poco accomodante. Insomma, l'idea di fondo su cui si basa *Soccer Champ* è sicuramente buona e, probabilmente, una maggior cura dei dettagli avrebbe potuto far lievitare sensibilmente il voto finale.**

5

• CASA: • SVILUPPATORE: • INTERNET:
• DISTRIBUTORE: • TELEFONO: • PREZZO:

Orchi nello spazio? Guerra nel futuro!

Nel nostro futuro dovremo scontrarci nello spazio con razze extraterrestri spietate e mostruose, in particolare con l'invasione di esseri verdi, alti oltre due metri e davvero poco raccomandabili. *Final Liberation* ci metterà alla guida dell'Impero umano per sconfiggere i terribili Orchi dello Spazio.

NEL CD

Vogliomo provore l'ebbrezzo di versore un po' di songue orchesco? Il demo presente sul nostro CD ci permette di giocore uno missione intera di *Final Liberation*.

Sui nostri computer sono apparse le conversioni di molti giochi da tavolo dei più svariati generi, da Monopoli a Risiko, oltre a migliaia di versioni diverse di scacchi e dama, e altrettante simulazioni di guerra ambientate in ogni periodo della storia passata e futura o in regni fantastici. *Final Liberation* fa parte di quest'ultimo tipo, visto che proviene direttamente dall'universo di Warhammer Epic 40.000, un gioco di guerra da tavolo ambientato in un mondo futuro.

Quest'universo è ben diverso da quello che conosciamo tutti noi; è, infatti, popolato da diverse razze in continua lotta per cercare di conquistare il controllo assoluto dello spazio e di quei "canali spaziali" che permettono di percorre distanze a dir poco incredibili in pochi secondi. In quest'universo, la tecnologia è arrivata a dei livelli inimmaginabili, creando vere mostruosità come esseri viventi dotati d'innesti cibernetici o robot da combattimento alti come l'Empire State Building. Il panorama non è certo rassicurante, ma a difendere la nostra cara e vecchia Terra pensa l'Impero, un potente esercito creato appositamente a questo scopo. Di fronte a noi avremo i temibili Orchi dello Spazio, esseri spregevoli, cattivi e odiosi, che dovremo spazzare via da tutto l'universo.

OLTRE IL TAVOLO

In quest'ambiente, abbastanza originale, è ambientato il gioco di guerra *Final Liberation*. Gli sviluppatori hanno trasferito l'ambientazione del gioco da tavolo sul computer, mantenendo intatto lo spirito del gioco e aggiungendo una trama a tutta la storia. Dovremo confrontarci non solo con i nostri nemici, ma anche con i generali invidiosi dei nostri successi (e che tenteranno di sfruttare i nostri insuccessi per spodestarci, visto che si può vincere una guerra anche perdendo qualche battaglia), riuscendo ad avanzare sempre di più nelle nostre conquiste. La struttura del gioco è semplice: impersonando un generale dell'Impero dobbiamo riconquistare un pianeta aggredito dagli Orchi, guidando le nostre truppe attraverso i territori occupati, cercando di sconfiggere i loro avamposti uno dopo l'altro. Ovviamente, avremo a che fare



La guerra è aperta: dobbiamo eliminare tutti gli Orchi dello Spazio per riuscire a pacificare la nostra galassia.



I campi di battaglia di *Final Liberation* sono dominati dai Titani, giganteschi robot in grado trasportare armi potentissime.


Gli obiettivi che dovremo conquistare sono segnati sul terreno di gioco da una specie di "monetina" ruotante.

NUOVE PASSIONI

[illegible] Warhammer Epic 40 000, potremo scoprire anche un'altra nostra nuova passione: la pittura. Infatti, per giocare alla versione da tavolo, dovremo acquistare delle miniature in lega metallica o in plastica (queste ultime costano molto meno!) e, armati di un minuscolo pennello e di colori acrilici (a base acquosa e quindi non tossici), colorarle. In questo modo ognuno di noi potrà realizzare un esercito unico e personalizzato. I primi tentativi non saranno soddisfacenti, perseverando potremo imparare tutte le tecniche degli esperti modellisti.





sempre con diversi tipi di truppe, senza mai poter sapere di preciso, con quale atroce mostruosità dovremo confrontarci. Gli Orchi sono famosi in tutto l'universo per le terrificanti diavolerie tecnologie, spesso illogiche e a dir poco astruse, ma molto pericolose.

Noi potremo però contare su un aiuto davvero speciale, ovvero le squadre e i mezzi degli Space Marine, le truppe d'assalto d'elite dell'Impero, forti di una tecnologia iper-futuristica e pronti davvero a tutto.

LA GUERRA HA PIU' FACCE

Potremo scegliere di combattere una generica battaglia tra Orchi e Umani, facendo partecipare fino a quattro giocatori diversi, controllati ognuno da un giocatore in carne ossa o dal computer. Molto più interessante è la modalità Campagna, in cui avremo l'obiettivo finale di riconquistare il mondo perduto dove siamo stati destinati. La Campagna è divisa in due parti. Nella prima, dovremo organizzare le nostre truppe nella zona da "disinfestare", affidando ai vari luogotenenti il presidio di alcune zone. Nella seconda, dovremo ingaggiare il combattimento vero e proprio con il nemico. Una volta risolto lo scontro, dovremo consolidare le nostre posizioni e decidere dove proseguire l'attacco. Le battaglie, contrariamente a quanto accade nei giochi di strategia a cui siamo abituati, come *Red Alert* o *Age of Empires*, sono divise in turni:

...E MONDI NUOVI



Final Liberation appartiene al vasto mondo dei giochi da tavolo della Games Workshop, una compagnia inglese non molto conosciuta nel nostro paese, ma produttrice di numerosi regolamenti di giochi di guerra fantasy e futuristici. *Final Liberation* si basa sul regolamento Warhammer 40.000 Epic, ambientato in un universo in cui gli umani, sparsi ormai in mezza galassia, devono combattere contro malefiche razze extraterrestri, come gli Eldar (gli Elfi dello Spazio), i Chaos Warrior (i temibili Rinnegati del Caos), i Tyrannidi (terrificanti alieni ispirati ai mostri della trilogia del grande schermo di "Alien") e, appunto, gli Ork, ovvero gli Orchi spaziali. Attualmente, la Games Workshop ha numerosi negozi in tutte le principali città italiane, ma un solo punto vendita ufficiale e completamente dedicato al mondo di Warhammer. L'indirizzo è: via Torino 68, Milano (Tel 02/86458490). È anche disponibile un sito ufficiale su Internet (www.games-workshop.com), anche se abbondano siti "non ufficiali" di fan dei giochi della Games Workshop.


La comoda Enciclopedia ci consente in ogni momento di scoprire pregi e difetti di ogni unità, sia alleata che nemica.


Questa schermata ci consente di armare il nostro Titano come meglio preferiamo, scegliendo tra missili di ogni tipo, laser e le devastanti armi al plasma.



La mappa del pianeta che dovremo liberare dal perfido dominio degli Orchi dello Spazio. Ogni "zona" ci costerà una lunga, ma divertente, battaglia.



Gli Orchi non hanno pietà per i nostri poveri Marine Spaziali, e utilizzeranno ogni metodo pur di farli fuori. Come, ad esempio, questo lanciafiamme...

REQUISITI DI SISTEMA

Il gioco va installato sotto Windows 95 e richiede un Pentium 90 con 16 MB di RAM, una scheda grafica SVGA da 1 MB e un lettore a doppia velocità. Supporto il gioco in rete tramite scheda TCP/IP, IPX e via modem fino a quattro giocatori (consigliato il gioco con l'ausilio di modem a 28800). Occupa circa 90 MB di spazio libero sul nostra disco fisso.

PATCH

Sul nostro CD è presente una "patch" che correggerà alcuni difetti presenti in Final Liberation. In primo luogo, il gioco non si bloccherà più casualmente al momento del caricamento. Inoltre, saranno ora accessibili tutte le unità degli Space Marine, che nel gioco originale sono "cancellate".

in pratica, in un turno muoveremo tutte le nostre truppe, e se sarà possibile, apriremo il fuoco contro i nostri nemici. I movimenti e le opportunità di far fuoco sono limitare dal numero di punti azione posseduto da ogni mezzo o unità – la fanteria, ad esempio, potrà sparare due volte per turno, oppure muoversi di 10 "passi", oppure sparare una volta e muoversi di cinque "passi ". Nel turno seguente, muoverà il computer, e noi ci limiteremo ad assistere alle sue mosse. È possibile riservare dei punti "azione", in modo che le nostre truppe possano aprire il fuoco durante il turno nemico nel caso che un nuovo avversario entri incautamente nel loro campo di tiro. L'obiettivo principale è quello di conquistare gli obiettivi strategici, simboleggiati da una "monetina" raffigurante il faccione degli Orchi o l'Aquila Imperiale, e contemporaneamente, di demoralizzare le unità nemiche infliggendo pesanti perdite. Per riuscire nella nostra missione dovremo però conoscere bene i nostri mezzi e quelli del nemico. Per fortuna, nel gioco è stata inclusa una guida che spiega come si muovono e combattono i vari veicoli.

Questo manuale è solo in inglese, ma con un po' di sforzo e di tentativi, e un buon dizionario, potremo divertirci tranquillamente anche se non abbiamo mai provato questo genere di gioco.

GUERRA D'ELITE

Di sicuro, *Final Liberation*, interesserà soprattutto i giocatori che già conoscono il gioco da tavolo, che in Italia, purtroppo, non è molto diffuso. Tuttavia, grazie a un sistema di controllo davvero molto semplice e intuibile, *Final Liberation* potrà essere apprezzato anche tra le schiere dei giocatori meno esperti e ferrati in materia. Per chi, invece, non apprezza per nulla i giochi di guerra, questo gioco è ovviamente sconsigliato. Anche se non conoscere l'ambientazione originale del gioco non è assolutamente fondamentale, esistono altri giochi altrettanto validi e più semplici per iniziare una nuova passione. Un vero peccato, perché l'azione e la giocabilità sono elementi curati con la massima determinazione, fornendo al titolo uno stile particolare e unico in questo genere. *Final Liberation* appartiene a quella ristretta schiera di giochi molto interessanti e divertenti, il cui pubblico è però notevolmente ristretto dall'ambientazione molto originale e inconsueta e dal fatto di essere completamente in inglese.

Gmc





Final Liberation **è sicuramente ben realizzato, l'ambientazione è innovativa e originale, e si tratta sicuramente di un gioco divertente. Fatto ineccepibile è però la difficoltà di riuscire a vincere una battaglie senza perdere la maggior parte dei propri pezzi o comprendere e prevedere quali saranno le mosse tattiche adottate dal computer. Purtroppo, per la maggior parte di noi, questa conoscenza si potrà avere solo con tanta esperienza e un approfondito studio del libretto allegato al gioco (ovviamente, completamente in inglese). Le due grandi limitazioni del gioco sono però dei veri macigni che pesano sulla reale riuscita del prodotto. Innanzitutto, non è possibile giocare nella modalità Campagna con l'esercito degli Orchi, ma, soprattutto, non è neanche possibile scontrarsi, o guidare, uno dei tanti altri eserciti di Warhammer Epic 40.000, che sono perfino descritti nel Codex presente nel gioco. Al di là di questo,** ***Final Liberation*** **rimane un gioco consigliatissimo a quanti amino le simulezioni di guerra.**

7

COMMENTO

GRAFICA 6 · GIOCABILITÀ 7 · LONGEVITÀ 7 · SONORO 6

Corse all'americana

Microsoft entra di prepotenza nel mercato delle simulazioni di guida della serie americana Indycar con un prodotto che ci ha positivamente impressionati per l'accuratezza che la caratterizza: *CART Precision Racing*.



La Microsoft non ha certo bisogno di presentazioni: il colosso di Bill Gates da anni domina il mercato del software per PC, e da qualche tempo a questa parte si è affacciata anche nel campo dei videogiochi, con alterne fortune. Dopo un esordio un po' impacciato, la casa americana ha raggiunto ottimi livelli qualitativi con l'entusiasmante *Age of Empires*, e si avvia oggi a bissare quel successo con *CART Precision Racing*, un prodotto davvero interessante.
Entrare in un mercato inflazionato come quello dei videogiochi di corse e lasciare il segno non è affatto facile: se poi si realizza una simulazione di guida, destinata a sfidare i migliori titoli del genere, bisogna veramente avere del coraggio. Ne hanno avuto da vendere gli sviluppatori della Terminal Reality (già autori del buon *Terminal Velocity*), e a quanto pare hanno avuto ragione. Pur senza eccellere, *CART Precision Racing* dimostra ottime potenzialità, che lo issano senza dubbio tra i migliori prodotti di questo tipo, sebbene sul gradino più basso del podio. Diciamolo subito, non siamo ai livelli né di *Indycar Racing 2*, né di *F1 Racing Simulation*, ma abbiamo comunque tra le mani un gioco completo, godibile e dunque apprezzabile, con alcuni spunti sicuramente encomiabili.

SIAMO TUTTI PILOTI

L'aspetto più interessante – a nostro avviso – di *CART Precision Racing* è la sua impostazione, rigorosa ma aperta a tutte le tipo-



Il Cavatappi di Laguna Seca è una delle curve più belle del mondo. È una stretta doppia curva sinistra destra in discesa, che mette in seria difficoltà la trazione.



Il sistema di analisi dei dati è lo stesso utilizzato dai team dell'Indycar, fornito dalla PI Research. Come dire, più realistico di così...

UN TITOLO INGANNEVOLE

I profani dell'automobilismo, leggendo *CART Precision Racing*, potrebbero chiedersi qualcosa del tipo "Ma dove sono i kart?". La risposta sta proprio in quella "k". I kart, con la k iniziale, sono i piccoli mezzi con cui quasi tutti i piloti professionisti hanno iniziato a correre. La CART è invece la sigla di Championship Auto Racing Teams, cioè l'associazione dei team che prendono parte al campionato americano Indycar, che gestisce la serie. L'universo delle organizzazioni americane è decisamente complesso, e quindi eviteremo di analizzarlo in queste righe. Per la precisione, limitiamoci a dire che negli States ci sono due campionati molto simili: l'Indycar, cioè la serie organizzata dalla CART, l'unica fino a pochi anni fa, e l'Indy Racing League (IRL), campionato basato sulla gara di Indianapolis a cui si aggiungono alcune altre gare esclusivamente su piste ovali.



I particolari sono stati curati fin nei minimi dettagli: dalle telecamere montate sulla monoposto si possono notare i detriti di gomma che si attaccano all'obiettivo.

UN ITALIANO SUL TRONO AMERICANO

È italiano il campione in carica della Indycar, vincitore del titolo 1997: è Alex Zanardi, bolognese di 31 anni. Dopo una brillante carriera nelle formule minori (F3 e F3000), Alex ha esordito in F1 con la Lotus, senza ottenere risultati di rilievo a causa della scarsa competitività della squadra inglese, ormai in declino. Emigrato nel 1996 in America, Zanardi ha vinto il titolo di miglior esordiente ("Rookie of the year"), stabilendo anche il record di punti di questa classifica e di pole position consecutive. Nel 1997 ha poi dominato la stagione, aggiudicandosi il campionato e un cospicuo montepremi di oltre due milioni di dollari. Alex è purtroppo assai più famoso negli States che qui da noi, nonostante sia stato il primo italiano a trionfare nella serie americana. Leggendaria la sua vittoria nella gara disputata nel 1996 a Laguna Seca, conquistata con un sorpasso magistrale all'ultimo giro ai danni di uno shockato Brian Herta. Al Cavatappi, la curva più bella e famosa del circuito californiano, Zanardi ha tirato una staccata da brivido, riuscendo a infilare il rivale e a restare in corsa pur con tutte e quattro le ruote sulla terra! Una manovra epica che gli ha fatto guadagnare la simpatia e l'ammirazione di milioni di americani. Nella foto vediamo Alex alle prese con *CART Precision Racing*.



logie di giocatori. Infatti non è raro che le simulazioni di guida siano progettate per rivolgersi a una cerchia di appassionati tutto sommato ristretta, lasciando al grande pubblico poche possibilità di coinvolgimento. La Terminal Reality - che non a caso è alla prima esperienza nel campo delle simulazioni - ha invece optato per un target (cioè il pubblico a cui è destinato) di più ampio spettro e ha pienamente raggiunto il suo obiettivo. *CART Precision Racing* è sicuramente la simulazione di guida più abbordabile per chi non ha mai rivestito i panni del pilota virtuale, ed ha quindi scarsa familiarità con i principi base della guida in pista, della condotta di gara e dell'assetto di una monoposto da corsa.

Gli ingredienti di questo successo sono semplici: una "racing school" stupefacente, un modello di guida realistico ma facile da interpretare e una quantità di aiuti che non si limitano ai soliti automatismi. Cominciamo dunque ad analizzare la scuola guida, che francamente è la sezione che più ci ha impressionato di questo prodotto: grazie a una magistrale miscela di supporti multimediali, un veterano della Indycar come Bobby Rahal ci illustra tutti gli aspetti delle corse, dalla tecnica di guida alla meccanica, dal sottosterzo all'angolo di scivolamento dei pneumatici.

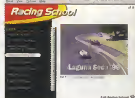
Tutto questo in una manciata di lezioni, assimilabili in un'oretta scarsa, allietate da filmati e animazioni di ottima fattura.

ENTRIAMO IN PISTA

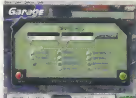
Guadagnato il rango di piloti esordienti, giunge il momento di mettere in pratica gli insegnamenti. Prima di mettere mano all'assetto conviene imparare a conoscere la vettura, il suo comportamento e le sue reazioni.

Selezioniamo quindi un circuito ovale, facile da memorizzare, e studiamo la dinamica della macchina: il modello di guida è realistico, e quindi impegnativo, ma molto sincero. Non ci si ritrova, cioè, in testacoda senza nemmeno sapere perché, ma si percepisce immediatamente quelle che sono le risposte della vettura.

Soprattutto se si utilizza un joystick (o un volante, quando sarà disponibile) con Force Feedback (la tecnologia che permette al joystick di simulare i movimenti del volante), raggiungere il limite – come controllare la macchina in situazioni critiche - è comunque difficile, ma per nulla frustrante.







INDYCAR E F1 A CONFRONTO

Molti si chiedono che differenza ci sia tra Indycar e F1. Ecco una piccola scheda di confronto per sommi capi tra le due categorie

	F1	Indycar
Telai	Costruiti dalle squadre	Comprati da fornitori esterni
Motori	Aspirati	Sovralimentati (turbo)
Circuiti	Stradali	Stradali e ovali
Punteggio	Dal primo al sesto	Dal primo al dodicesimo*
Velocità massima	Circa 340 Km/h a Hockenheim e Monza	Oltre 400 Km/h a Michigan e Fontana

*Dal primo al dodicesimo, più un punto per la pole position e uno per il pilota più a lungo in testa









È questo un punto di forza estremamente importante, di cui la Terminal Velocity deve essere orgogliosa: tanti altri sviluppatori, anche con maggiore esperienza in questo settore, non sono riusciti a fare altrettanto. Quando si comincia ad andare forte, è indispensabile fare un salto di qualità, interpretando al meglio la configurazione del tracciato e dell'assetto della vettura. Gli strumenti non ci mancano: descrizione accurata del circuito (con tanto di filmati in soggettiva di un intero giro di pista), ingegnere di pista virtuale (generoso di spiegazioni e suggerimenti sull'assetto) e telemetria sono gli alleati ideali di ogni pilota che si rispetti. Era dai tempi di *Ferrari Formula One* (simulazione di una decina di anni fa) che un gioco non proponeva un assistente tecnico, che ci aiutasse nel difficile compito di messa a punto della vettura. Se poi l'ingegnere in questione è uno dei migliori della Indycar, va da sé che i risultati non tardino ad arrivare. Come se non bastasse, la telemetria proposta da *CART Precision Racing* è tra le migliori del genere, con una accuratezza, una precisione e una implementazione semplicemente magistrali. Il supporto tecnico della PI Research, il fornitore ufficiale di tutti i team dell'Indycar, si fa sentire eccome, con una qualità eccellente. Chi scrive ha avuto modo di lavorare proprio in questo campo, con questo stesso strumento, e può testimoniare personalmente l'assoluta fedeltà della riproduzione proposta da *CART Precision Racing*.

LA PERFEZIONE NON È DI QUESTO MONDO...

... e nemmeno di *CART Precision Racing*. Purtroppo, infatti, la notevole qualità di tutti gli aspetti di cui abbiamo parlato finora è seriamente limitata da numerosi difetti di differente entità. La nota di demerito principale va senza dubbio alla grafica, decisamente non all'altezza: nonostante il supporto delle schede 3D, la velocità e la fluidità dell'animazione sono lontane dall'optimum, e anche la riproduzione dei circuiti lascia parecchio a desiderare. Manca non solo il livello di dettaglio che caratterizza i migliori titoli del genere, ma anche gran parte degli effetti speciali che oramai sono diventati uno standard in questi prodotti. Non è esente da difetti nemmeno l'intelligenza dei piloti avversari, ed è addirittura inspiegabile l'assenza delle bandiere gialle, che sono di fondamentale importanza in tutte le gare Indycar.

Ciò nonostante, *CART Precision Racing* ci è piaciuto, e non possiamo fare a meno di consigliarlo non solo agli appassionati del genere, ma a tutti quelli che sono sempre stati incuriositi dalle simulazioni di guida ma si sono lasciati spaventare dalla complessità di questi prodotti. Purtroppo in Italia l'Indycar è poco conosciuta e certamente non gode del fascino della F1, ma tutti gli aficionados sanno che questa categoria ha poco da invidiare alla massima formula.

E *CART Precision Racing* ne propone una fedele e facilmente abbordabile simulazione.

Gmc



Numerose le inquadrature disponibili, sia per giocare, sia per ammirare le fasi più emozionanti della corsa con le inquadrature più spettacolari.

REQUISITI DI SISTEMA

CART Precision Racing richiede un Pentium con 16 MB di RAM, anche se è caldamente consigliato almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM. Indispensabili anche Windows 95, un lettore CD-ROM a quadruplo velocità e soprattutto una scheda video compatibile DirectX. Supportati tutti gli acceleratori grafici compatibili Direct3D, quindi tutte le schede 3Dfx, Matrox Mystique a M3D, Creative Exxtreme e molte oltre. L'installazione occupa come minimo 70 MB di spazio sull'hard disk, che possono diventare molti di più per quello raccomandato (opzionale). Notevole il supporto delle modalità multigiocatore: oltre al gioco in rete locale e modem, è possibile sfidare avversari umani attraverso Internet Gaming Zone, un servizio online specializzato, a patto di utilizzare Internet Explorer, il navigatore di casa Microsoft. *CART Precision Racing* sfrutta tutte le periferiche di controllo (joystick e volanti), comprese quelle con Force Feedback.

PATCH

La Microsoft ha proposto un programmino correttivo per *CART Precision Racing* proprio in chiusura di questo numero di GMC. Non ci è stato quindi possibile, purtroppo, includerlo sul CD allegato. In attesa del mese prossimo, in cui certamente sarà disponibile, possiamo scaricarlo dal sito Internet della Microsoft, all'indirizzo http://www.microsoft.com/games/precisionracing/cart (si tratta di circa 3.7 MB, con un modem da 14.400 bps ci metteremo circa mezz'oretta). Le modifiche apportate non sono sostanziali, ma migliorano comunque sia il sistema grafico, sia l'intelligenza dei piloti avversari. Sono stati inoltre corretti alcuni altri piccoli difetti del gioco.

COMMENTO

CART Precision Racing è una simulazione di guida per tutti: molte energie sono state spese dagli sviluppatori per rendere questo prodotto accessibile a tutti, e non solo alla ristretta cerchia di appassionati del genere, e bisogna dire che la Terminal Reality è riuscita nel suo intento. La scuola guida è davvero ottima, come pure la notevole quantità di aiuti e l'assistenza tecnica in linea. Eccellente anche il sonoro, probabilmente il miglior rombo di motore che sia mai uscito dai nostri PC. Meno entusiasmante la realizzazione tecnica: il sistema grafico è sicuramente migliorabile, ed anche il livello di dettaglio e l'accuratezza delle vetture lasciano un po' a desiderare. Incredibile anche l'assenza delle bandiere gialle, soprattutto in una simulazione così completa.



7

• CASA: Mindscape	• SVILUPPATORE: SSI	• INTERNET: http://www.warwind.com
• DISTRIBUTORE: Leader	• TELEFONO: 0332/874111	• PREZZO: L. 99 000

Canzoni di guerra



Cosa potrebbe succederebbe se un gruppo di scienziati umani, durante le loro ricerche al Polo Nord, venissero trasportati attraverso un portale dimensionale, diritti su un pianeta lontano milioni di anni luce, nel bel mezzo di una guerra tra razze di mostri orribili? Che dovrebbero combattere per sopravvivere, ed è esattamente quello che ci accingiamo a fare in *WarWind II*....

I giochi di strategia in tempo reale sono divenuti uno degli argomenti di discussione preferiti nelle grandi compagnie di software, in quanto sembrano fare grande presa sul pubblico, ma nel produrli si rischia sempre di trovarsi un passo indietro alle altre case di videogiochi. Ci troviamo di fronte infatti a una crescita continua delle tecnologie e delle soluzioni di design impiegate in questo genere di giochi, a tal punto che se l'evoluzione del genere dovesse continuare di questo passo, nel giro di pochi anni ci ritroveremo a giocare a un *Command & Conquer* solo molto più complesso, magari tutto in 3D e con attori in carne e ossa a recitare la parte di ogni singolo soldato sul campo di battaglia. Alla DreamForge devono aver fatto un ragionamento simile, e invece di impegnarsi per portare avanti il sistema di gioco, hanno preferito mantenere quello originale e cercare di cambiare radicalmente l'impostazione per vedere se, messo in modo diverso, il buon vecchio *C&C* non poteva diventare qualcosa di più interessante.

Premettiamo che, purtroppo, non ci sono riusciti. Le idee erano buone, ma è mancato evidentemente tutto il resto. In *WarWind II*, infatti, non troviamo avanzati sistemi di calcolo della visibilità, o terreni tridimensionali su cui le nostre unità possono muoversi come nei giochi attuali. Nei giochi normali alla *C&C*, tutto è puntato sulla produzione di mezzi e unità in quantità industriali, anche a discapito della qualità. Di solito il giocatore che vince è quello che ha saputo sfruttare al meglio le risorse per produrre eserciti più corposi dell'avversario. In *WarWind II* invece, la partita non è una gara forsennata a chi produce più carri armati, ma l'ago della bilancia si sposta dalla quantità alla qualità. Le nostre unità non sono più carne da macello, sono caratterizzate da precise abilità che aumentano con addestramenti specifici, e che possono trasformare un semplice contadino in un guerriero inarrestabile. Fin dall'inizio di ogni partita il giocatore sa su cosa può contare. La popolazione di un villaggio, ben definita, è la sua materia prima. Dovremo prendere i singoli giovanotti, educarli, addestrarli, insegnargli compiti specifici e infine mandarli in battaglia. Alcuni contadini sono dotati di predisposizioni particolari, che li mettono in



In nostro leader entra nel villaggio come ogni mattina. Oggi è sicuro di trovare dei giovanotti interessanti da reclutare, visto l'evidente affollamento...

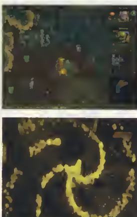


PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

In *WarWind II* vi sono ben quattro diverse fazioni tra cui scegliere, ovvero Overlord, SUN, Descendant e Marine: le prime due aliene, e le altre due umane. Queste si differenziano per diversi elementi, oltre all'a... grafico, ma a livello di gioco, in definitiva, offrono unità dai medesimi ruoli. Tali ruoli però sono estremamente interessanti e originali e meritano di essere menzionati. Troviamo, ad esempio, lo *zoologist*, che si preoccupa di studiare e di ammaestrare le forme animali aliene, l'inventore, che può ...luppare nuovi progetti tecnologici, l'alchimi... sta, che raccoglie e produce pozioni di va... tipo (nel gioco, infatti, le unità hanno anche un loro inventario, per quanto limitato a due o tre oggetti), il *frogman*, una unità capace ... immergersi sott'acqua e di sabotare le struttu... re nemiche, o il temibile *psionic*, i cui poteri mentali sono un vero inferno per i nemici, o l'ancora più curioso Shaman, una sorta di sciamano mezzo nudo dedito alla preghier... e al digiuno, ma i cui poteri possono mettere in imbarazzo parecchie unità corazzate. Vi sono poi diversi droidi automatici e dei robot con diverse funzioni, oltre naturalmente agli immancabili cani da guardia in stile *Red Alert*. Ma ancora più incredibili sono gli er... particolari creature che si incontrano dura... il gioco, e che offrono capacità peculiari, come i due gemelli dagli arcani poteri, Wenda dell'Ohio, una vecchietta tutto pepe o il pericolosissimo Saw'Show, di cui si di... sio in contatto con i misteriosi ribelli presenti sul pianeta...



Questo piccolo contadino ha molta strada da fare davanti a se, e presto diventerà un grande guerriero...



luce come dei "prescelti". Questi sono rari ma offrono delle qualità in battaglia davvero notevoli rispetto ai normali, e trovarli diventa una soddisfazione personale, che aggiunge al gioco una dimensione veramente particolare.

INNUMEREVOLI TALENTI...SPRECATI?

Questa filosofia, alla base del gioco, significa fondamentalmente che tutti i nostri sforzi saranno orientati a curare e seguire le nostre unità, conoscerle, ricordare i loro limiti e imparare quando e come usarle. Le nostre unità sono tutti uomini, e a differenza degli altri giochi, qui i carri armati e i veicoli volanti o marini sono solamente, per l'appunto, veicoli. Da una a quattro persone possono salirvi sopra per pilotarle, e se scendono il veicolo rimarrà abbandonato a sé stesso, magari preda del nemico. Il gioco spicca per l'incredibile varietà e per l'intelligenza che è stata messa nel creare le diverse abilità delle unità, che qui non si limitano alla semplice precisione e potenza di fuoco. Si va da "animal handling", che permette di farsi amico un piccolo animale del pianeta e usarlo come arma contro il nemico (ad esempio, i famelici topi); "bomb planting", che permette di far saltare in aria quasi tutto con qualsiasi tipo di bomba; "costruction", che permette di realizzare di tutto, da ponti sui fiumi a trincee; "destruction", che offre il vantaggio opposto, a danno dell'avversario; "persuasion", che consente di assoldare mercenari tra la gente quasi gratis; "smell detection", che si oppone a "stealth", e via dicendo; il tutto, comprese innumerevoli magie, è diviso in diversi livelli di esperienza, ottenibili solo con il duro allenamento. Il leader, una figura simile al leggendario Commander in *Total Annihilation*, ma estremamente caratterizzata (ve ne sono diversi tra cui scegliere, e ognuno possiede abilità particolari) ha inoltre una speciale facoltà, quella di poter suonare un corno le cui note possono aumentare l'efficienza in battaglia, nella costruzione, nelle magie o nel movimento, almeno per pochi secondi. Tale canto miracoloso ha ovviamente un limite di utilizzo, ed è dato dall'influenza del leader, parametro che si consuma molto in fretta e si ricarica solo vincendo battaglie o pagando moneta sonante. In pratica, è la credibilità che il leader si guadagna tra la sua gente. Come c'era da aspettarsi, una tale attenzione verso i nostri uomini viene premiata permettendoci di portarli da una missione all'altra. Gli aspetti positivi, purtroppo, finiscono qui. Il gioco, per il resto, è realizzato in modo approssimativo, a partire dalla grafica estremamente confusa (tanto da perdersi letteralmente le unità ogniqualvolta queste si trovino nella foresta) e dalle routine di intelligenza artificiale stracolme di errori (succede spesso che le unità si blocchino tra due edifici o vadano avanti e indietro da un albero all'altro senza trovare il modo di tornare a casa). Il sistema di gioco, per quanto arricchito dalle varie azioni e abilità, alla fine rimane comunque bidimensionale e troppo simile a *Warcraft II* per poter divertire ancora a distanza di anni.

Le musiche sono tutte discutibili, tranne la prima, che infatti viene utilizzata di default. Gli effetti sonori, un aspetto decisamente importante in un videogioco, sono poco marcati, a parte qualche voce azzeccata per i personaggi. Infine, e questa è la cosa peggiore, *WarWind 2* è il secondo capitolo di un gioco che già nella prima incarnazione, quando la concorrenza era meno agguerrita, possedeva più o meno le medesime caratteristiche e non riuscì a convincere. Insomma: se una buona idea non basta per realizzare un buon titolo, figuriamoci per realizzarne due. .

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *WarWind II* è necessario un Pentium 120 con 16 MB di RAM, ma consigliamo almeno un Pentium 166 dotato di 32 MB di RAM per non vederlo rallentare. Occupa 75 MB su hard disk, e richiede un CD-ROM 2x e una scheda SVGA a 256 colori compatibile con DirectX 5 dotata di almeno 2 MB di VRAM.
WarWind II richiede le librerie DirectX (comunque disponibili sul CD dell'installazione per chi non se le fosse ancora procurate). Tutte le schede sonore supportate da DirectX e da Windows 95 sono di conseguenza compatibili.
Il supporto del gioco via Internet o via rete avviene tramite DirectPlay della Microsoft, offrendo quindi la massima compatibilità e permettendo lunghe sedute multigiocatore senza grossi rischi, se non quello, ovviamente, della bolletta!

COMMENTO

Indubbiamente un prodotto con delle idee originali, che spostano l'attenzione del giocatore sulla cura e il miglioramento delle sue unità rispetto alla semplice produzione in massa. Purtroppo, unisce una grafica non eccelsa e una serie di caratteristiche arretrate almeno di due anni rispetto all'attuale concorrenza, che oggi può offrire terreni e unità tridimensionali a livelli di realismo impensabili anche solo qualche tempo fa. Un seguito che quindi non si aggiorna, e che spreca quindi quelle poche ma buone idee che altrimenti ne avrebbero fatto un gioco di sicuro successo.

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	5

6

Volare su una cartolina

Perché accontentarsi di un volo di linea fino a San Francisco? Con *Flight Unlimited 2* potremo pilotare personalmente il nostro aereo preferito fin sotto il meraviglioso Golden Gate. Tutti in cabina - e non dimentichiamo la macchina fotografica!

Volare. Semplicemente. Sebbene pilotare un aereo da guerra oltre le linee nemiche possa essere un'impresa emozionante, questo ha ben poco a che vedere con l'essenza più pura del volo.
Volare è un'esperienza da sognatori, prima che da guerrieri. A questo proposito, entra in scena *Flight Unlimited 2*: nessun obiettivo da colpire, solo una bella giornata di sole, una brezza gentile e l'incantevole scenario della baia di San Francisco su cui scorrazzare a bordo del nostro nuovo aeroplano. Non ci resta che accendere il nostro computer e provare la sensazione di essere più leggeri dell'aria.

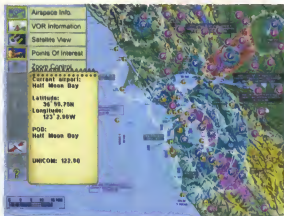
OGGI È UN BUON GIORNO PER VOLARE

Con *Flight Unlimited 2* verremo proiettati, in maniera molto realistica, nell'universo del volo civile del XX secolo. Naturalmente, in un mondo divenuto sempre più piccolo, anche i cieli hanno cominciato a essere molto trafficati. Starà a noi riuscire ad aggiudicarci un angolo di azzurro tra le rotte dei mastodontici aerei di linea.

Muovendo i primi passi all'interno del simulatore, potremo tentare l'opzione di decollo rapido, oppure recarci all'interno della zona aeroportuale. Nella prima ipotesi, saremo catapultati nell'abitacolo del nostro aereo preferito per ricevere, senza indugi e privi di un regolare piano di volo, il cosiddetto battesimo dell'aria. Un menu introduttivo ci permetterà di modificare l'ora del giorno, di scegliere la situazione climatica e decidere quale aereo pilotare tra i cinque disponibili nell'hangar del programma. Il primo della lista è il Cessna 172, un aereo da addestramento dotato di grande manovrabilità, robusto e affidabile, perfetto per chi si appresti a muovere i primi passi a qualche piede da terra; si passa poi al Piper Arrow, un velivolo da turismo adatto per piloti più esperti, sino ad arrivare al bimotore Beech



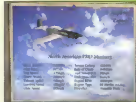
A bordo di questo addestratore affidabile e robusto potremo farci le ossa, apprendere le procedure di volo con le lezioni e volare in solitario sulla baia.



Sulla mappa di navigazione sarà possibile rilevare i piani di volo, i radiofari di navigazione, nonché i luoghi turisticamente interessanti.

LA CADILLAC DEL CIELO

Progettato e costruito in centoventi giorni, il P51-D Mustang è stato senza dubbio uno dei migliori aerei da caccia a servire nell'aeronautica statunitense durante la Seconda Guerra Mondiale. Grazie alle sue doti di manovrabilità e alla grande autonomia, contribuì ad assicurare alle forze alleate il controllo dei cieli, servendo sia sul teatro europeo che nella guerra del Pacifico. Nonostante l'età, vide un impiego abbastanza esteso anche nella guerra di Corea. La versatilità, unitamente a una linea esteticamente gradevole sono valsi al Mustang l'appellativo di "Cadillac del cielo". Al giorno d'oggi, sono poco meno di cento i P-51 (naturalmente disarmati) ancora in grado di volare, per la più in mano a ricchi collezionisti. Con *Flight Unlimited 2*, potremo pilotare questa veterana dell'aria comodamente seduti nella poltrona di casa, anche se saranno comunque necessarie alcune ore di pratica. Infatti, se nelle mani di un pilota esperto il Mustang si dimostra docile e generoso, con un novellino ai comandi si rivelerà nervoso e con una fastidiosa tendenza a entrare in avvitamento.



IL PARADISO PERDUTO

Chi pensa che volare sia un'esperienza di spazi sterminati e assoluta libertà, subirà con *Flight Unlimited 2* una bella doccia fredda. Come nella vita reale, ogni momento del volo, dal rullaggio verso la pista di decollo fino all'atterraggio, sarà monitorizzato dal controllo del traffico aereo, col quale dialogheremo tramite la radio di bordo. Prima di ogni volo dovremo ascoltare dall'ATIS (acronimo di Automatic Terminal Information Service) il bollettino meteorologico dettagliato con temperature, condizioni di visibilità e intensità dei venti per la giornata. Fatto ciò interrogheremo il Controllo a terra, per ottenere l'autorizzazione a recarci fino alla pista di decollo. Sarà poi la volta di contattare la Torre di controllo per ottenere il via libera al decollo sulla pista designata. Una volta in aria, potremo servirci dei cosiddetti VOR (Very high frequency Omni-directional Range indicator) dei radiofari di navigazione che emettono un segnale a 360 gradi, grazie al quale stabiliremo in ogni momento la nostra posizione esatta rispetto alla fonte. Inoltre, scopriremo che il cielo è suddiviso in spazi aerei, di cui dovremo imparare a rispettare i rigorosi confini tridimensionali, per non mettere a repentaglio la sicurezza degli altri aeromobili in zona. Insomma, il paradiso nell'ora di punta!



Un passaggio radente sull'aeroporto di San Francisco ci rivelerà l'attività brulicante sulle piste di decollo, e seminerà il panico nella torre di controllo.

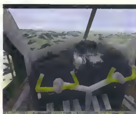
Baron, un potente aereo di rappresentanza.

Gli ultimi due protagonisti aggiungono un tocco esotico alla simulazione: l'idrovolante De Havilland Beaver e il caccia P51-D Mustang, una vecchia gloria della Seconda Guerra Mondiale.

Sebbene l'idea di stringere le mani attorno alla cloche nel più breve tempo possibile sia indubbiamente elettrizzante, questa è una scelta che consigliamo ai più pratici di simulatori di volo, magari con qualche conoscenza di *Flight Simulator* della Microsoft. Infatti, per quanto il livello di difficoltà della simulazione possa essere in parte personalizzato grazie all'apposito menu, i meno esperti si troveranno comunque a interagire con dei mezzi le cui caratteristiche di volo sono state riprodotte a dir poco puntigliosamente.
Ad esempio, durante una crociera ci troveremo a dover ridistribuire il carburante tra i serbatoi, a controllare la temperatura del carburatore per evitare una spiacevole "piantata" del motore, oppure a dover litigare con qualche avaria ai sistemi di bordo.
Inoltre, le trasmissioni radio con la torre di controllo, fondamentali in ogni fase del volo, vengono svolte secondo una specie di protocollo ben definito e in lingua rigorosamente inglese. Per arrivare a capire cosa fare e soprattutto quando farlo, sarà quindi conveniente una lettura approfondita del manuale (presente su carta o nel file di Help del programma) e un giro nell'ambiente dell'aeroporto.



Non c'è nulla di meglio che andare a pescare all'alba su un tranquillo laghetto nei dintorni di San Francisco. Perché non farlo a bordo del nostro idrovolante?





SULLE AEROPISTE DI SAN FRANCISCO

All'interno di ognuno dei quarantasei aeroscali inseriti nel gioco avremo a disposizione una stanza personale, con tanto di telescriventi, mappe, lavagna alle pareti e uno schedario per conservare gelosamente il nostro libretto di volo.

Ognuno di questi elementi cela una funzione ben specifica del programma. Grazie alle mappe potremo spostarci da un aeroporto all'altro, evidenziare i luoghi turisticamente interessanti, le coperture radar delle torri di controllo e i radiofari di navigazione, nonché tracciare un vero e proprio piano di volo. Sulla lavagna prenoteremo le lezioni di volo, al termine delle quali sapremo padroneggiare alla perfezione ogni strumento dell'aereo, compresa la preziosa radio di bordo. Tramite la telescrivente potremo invece accedere a una delle trovate più intriganti di *Flight Unlimited 2*: gli scenari pregenerati.

In queste venticinque brevi avventure aeronautiche vestiremo i panni di aviatori "free-lance" stile anni Cinquanta, impegnati di volta in volta nel salvataggio di un astronomo e della sua avvenente assistente sui quali sta precipitando inesorabilmente un pezzo staccatosi dalla stazione MIR, oppure al servizio dell'agente Mox Foulder (quello di F-Xiles?) in uno delle sue indagini sugli ometti verdi di Marte, non manca neppure il complessino di vecchie glorie da far arrivare in orario all'ultimo concerto revival. In ogni volo, avremo a disposizione l'aereo più adatto allo scopo, converrà quindi sapersi

PATCH



Nel nostro CD è presente il patch 1.3 per *Flight Unlimited 2*, che consente di correggere una serie di piccoli ma fastidiosi difetti. In primo luogo, consente di utilizzare il Force Feedback della Microsoft, che ora "risponderà" ottimamente ai venti e ai passaggi troppo vicini agli scarichi di un jet. Inoltre, sarà possibile utilizzare la risoluzione 1024x768 anche al di fuori della cabina di pilotaggio. Sono infine stati corretti la maggior parte dei "bug" relativi alle schede accelerate.

destreggiare su tutti i velivoli prima di decollare.

Una volta usciti dal nostro tranquillo ufficio con le chiavi dell'aeroplano, ci ritroveremo a bordo nell'area di parcheggio della Looking Glass. Acceso il motore e rimossi i freni di stazionamento, sarà la volta di prendere contatto con il controllo a terra e seguire le indicazioni necessarie per rullare correttamente verso la pista assegnataci. Da questo momento in poi la sicurezza del nostro volo dipenderà in larga misura dalla radio. Il cielo di *Flight Unlimited 2* non sarà di nostro esclusivo dominio.

Insieme a noi, potranno infatti incrociare fino a quattrocento altri velivoli della più varia natura ognuno con il proprio piano di volo.

Seguendo attentamente le direttive del controllo a terra non dovremmo arrivare a incrociarne alcuno, ma per una questione di sicurezza, ma volare di testa nostra potrebbe equivalere a finire nella scia di turbolenza dei motori di un Boeing 747, il che significherebbe concludere il nostro volo con un avvitamento irrecuperabile. Per evitare che ciò accada, ogni torre di controllo è stata dotata di un'intelligenza artificiale differenziata in grado di gestire propriamente ogni situazione, comprese le bravate di qualche pilota indisciplinato.

NAVIGANDO A VISTA

Una volta che ci saremo alzati in volo, prenderemo contatto con l'aspetto più spettacolare di *Flight Unlimited 2*, cioè la grafica mozzafiato. La zona di volo è costituita da ben 11000 miglia quadrate di territorio, riprodotto con qualità fotorealistica sulla base di rilevamenti altimetrici reali.

Ogni edificio superiore ai quattro piani è stato inserito nel paesaggio e tutti i siti di particolare interesse, come l'isola di Alcatraz e il Golden Gate, riprodotti nel dettaglio. Anche le connotazioni climatiche che sono state curate con dovizia di particolari, fino alle anomalie dovute alle correnti oceaniche che provocano in alcune zone della baia un fenomeno tipo nebbia a mezzogiorno.

Da provare poi, il volo in condizioni meteorologiche avverse, con il cielo color pece illuminato dai repentini lampi dei fulmini e scosso dal rombo dei tuoni, e il parabrezza dell'abitacolo imperlato dalle gocce di pioggia che scorrono verso i lati.

Naturalmente, tanta accuratezza ha un prezzo. In termini di prestazioni, anche con un processore veloce e l'ausilio di un acceleratore grafico 3D, incorreremo spesso in rallentamenti nello scorrimento dell'immagine. Volando radenti al terreno poi, scopriremo che buona parte dei particolari non hanno tridimensionalità e sono semplicemente delle "fotografie stampate" sul suolo. Ciò nonostante, navigando in quota potremo tranquillamente fare a meno degli strumenti e seguire una rotta attraverso i punti di riferimento a terra senza paura di sbagliare. A tale scopo, i programmatori hanno inserito una visuale a tutto schermo e l'immancabile abitacolo virtuale in cui guardarci attorno come su un vero aeroplano. In fondo, lo scopo di questo programma vuole essere essenzialmente quello di volare per il piacere di farlo, e tutto sommato sembra che sia stato pienamente raggiunto.

A noi non resta che sperare in un computer all'altezza e nel buon vento.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA



I requisiti minimi per ospitare *Flight Unlimited 2* sono: il sistema operativo Windows 95, un processore Pentium 120, 16 MB di memoria RAM, lettore CD-ROM a quattro velocità e scheda video Super VGA con 1 MB compatibile con DirectX 5.0. Purtroppo, per apprezzare questo simulatore senza incorrere in grotteschi rallentamenti nell'esecuzione, le caratteristiche del nostro computer dovranno essere di gran lunga superiori: processore Pentium 200 o superiore, 32 MB di RAM, scheda video Super VGA con almeno 2 MB di memoria, lettore CD-ROM a sei velocità e scheda sonora compatibile con DirectX 5.0. La scheda acceleratrice non è fondamentale, ma vivamente consigliata, contribuendo in maniera cospicua ad assicurare una buona velocità. Sono supportate le schede 3Dfx e ATI Rage Pro.
Lo spazio necessario su disco fisso può variare, a seconda del numero di voci degli istruttori di cui si desidera disporre nel corso del gioco. L'installazione minima con due sole voci occuperà 190 MB, mentre quella completa con tanto di manuale accessibile dal gioco sarà di 219 MB. Sebbene si possa pilotare ogni aeroplano anche solo con il mouse, un joystick garantirà un controllo e una precisione maggiori. A tale scopo sarà possibile utilizzare sia i joystick più semplici, che quelli più evoluti come i multifunzionali Microsoft Sidewinder e CH Flightstick Pro. In conclusione segnaliamo che *Flight Unlimited 2* non permette il gioco in modalità multiutente.



La grande San Francisco con i vertiginosi grattacieli. Incrociarle sopra richiederà una straordinaria padronanza con i corridoi di volo la gestione della radio e di bordo.

COMMENTO

Finalmente, anche l'orizzonte della simulazione cosiddetta civile, comincia ad allargarsi. Abbandonati missili e mitragliatrici, eccoci costretti a fronteggiare nemici meno evidenti ma altrettanto insidiosi, come la direzione del vento in atterraggio, o a seguire alla lettera le procedure per il volo strumentale. *Flight Unlimited 2* ci permette di affrontare la sfida a differenti livelli di difficoltà grazie a un parco aerei che spazia dall'agguerrito caccia della Seconda Guerra Mondiale, fino all'idrovolante. Se da un lato l'ambientazione circoscritta alla sola baia di San Francisco appare lievemente limitata, si rivela invece un vantaggio per quanto riguarda l'accuratezza nella trasposizione grafica e climatica, con risultati notevoli per la navigazione a vista. Una ricostruzione puntuale delle caratteristiche di volo dei mezzi, a l'applicazione dell'intelligenza artificiale alle torri di ogni aeroporto e agli aerei gestiti dal computer, garantiscono un'esperienza veramente realistica, a rendono questo prodotto ideale per un pubblico di esperti o appassionati. Il vero problema di *Flight Unlimited 2* risiede nei requisiti di sistema decisamente onerosi, tanto da permetterne una esecuzione scorrevole solo con processori molto potenti.



GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8

8

Le mille bolle blu



Dopo *Puzzle Bobble*, primo capitolo di questa fortunata serie di "puzzle" per sale-giochi della Taito, ecco arrivare sul nostro fedele PC anche l'inevitabile seguito: *Bust-a-Move 2*!

Probabilmente, molti dei nostri lettori possono dire di conoscere *Bust-aMove 2* gioco o di averne sentito almeno parlare, dato che in sala-giochi è stato un vero successone, vista l'ottima combinazione di immediatezza e semplicità.

La Acclaim ha deciso di curare la versione per i personal computer casalinghi: vediamo come le è riuscita.

ALCUNE (SEMPLICI) REGOLE

Il nostro scopo è quello di lanciare delle bolle colorate verso la parte alta dello schermo facendole, talvolta, rimbalzare sui bordi del campo di gioco. In cima a quest'area, vi sono altre bolle, anch'esse di vario colore. Se riusciamo a lanciare quelle che ci vengono caricate di volta in volta sul "cannone" verso le altre bolle dello stesso colore in modo da combinarle in gruppi di tre o più, queste esplodono e aumentano il nostro punteggio.

Inoltre, se riusciamo a eliminare delle bolle poste più in alto che, di fatto, sorreggono quelle sottostanti, vedremo cadere queste ultime e potremo avanzare con maggiore rapidità.

Lo scopo del gioco, ovviamente, è liberare completamente lo schermo da tutte le bolle, per passare quindi al round successivo.

Per complicare ulteriormente la situazione, il soffitto dell'area di gioco si abbassa lentamente allo scadere di un certo periodo di tempo, avvicinando pericolosamente le bolle rimaste alla parte inferiore, dove si trovano i nostri cari draghetti. Inutile dire che se le bolle raggiungono i draghi, il gioco è terminato.

Come accade sempre in questi casi, le regole generali del gioco sono estremamente semplici e decisamente più difficili da spiegare a parole che non da intuire mentre si gioca, mentre la complessità e la varietà delle azioni non si può certo riassumere in poche righe: come nel caso del primo *Puzzle Bobble*, di *Tetris* o di altri giochi "rompicapo" di questo tipo, a una semplicità di fondo delle regole si associa una difficoltà nel superare dei livelli o nella velocità dell'azione.



Proviamo o distruggere le miriadi di bolle colorote di *Bust-A-Move 2* con il demo contenuto nel nostro CD.



In casi come questo è sufficiente mandare una bolla rossa a riunirsi con le due che si trovano in cima allo schermo per terminare il livello all'istante.



Siamo passati a un livello avanzato, come sè possibile notare dal cambio di fondale e dalla presenza di bolle "speciali".



Ecco la modalità a due giocatori, un umano contro un giocatore controllato dalla CPU. La velocità, la mira e il colpo d'occhio sono fondamentali.



Ci siamo riusciti! Abbiamo battuto il nostro avversario con una fortunata sequenza di bolle esplose contemporaneamente.

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA

Sebbene, come abbiamo già detto, il gioco sia stato un successo già nella versione "da bar" e la genialità del suo concetto sia fuori di discussione, questa realizzazione per PC lascia un po' a desiderare. Tanto per cominciare dai lati positivi, i requisiti tecnici sono molto bassi ed è possibile giocarlo anche su un "vetusto" 486 a 60 MHz. Tuttavia, ci sono alcuni aspetti che ci hanno lasciati alquanto stupiti. Ad esempio, sebbene *Bust-a-Move* 2 presenti, in fase di installazione, un menu in cui è possibile selezionare la risoluzione video, tali opzioni si rivelano inconcludenti, dal momento che la risoluzione del gioco in sé è fissata a 320x200. In pratica, qualunque risoluzione maggiore non farà che mostrare lo stesso "campo di gioco" sempre più piccolo e circondato da bolle colorate (già in 640x480 si fa fatica a distinguere le singole bolle e a direzionare i lanci con la giusta traiettoria!). È possibile giocare *Bust-a-Move* 2 (la versione originale "standard") e a una versione "X" leggermente migliorata e ampliata, nonché utilizzate un'opzione di "Edit" per creare propri livelli di gioco, ma la sostanza rimane più o meno la stessa e, come per quanto riguarda il primo capitolo, l'opzione più divertente tra le varie modalità, resta quella "Giocatore contro Computer" o, ancora meglio, nel caso di un amico a portata di mano, "Giocatore contro Giocatore".

"PUZZLE" O CONTRO UN AMICO?

Scegliendo sia la versione originale che quella "X" ci verrà richiesto di decidere se giocare contro il computer, contro un altro avversario umano o in modalità "Puzzle". La prima scelta è divertente, ma il computer, per quanto alto possa essere il livello di difficoltà selezionato, non ha certo la creatività di un essere umano. Inoltre, giocare contro un amico può rivelarsi particolarmente divertente per una vasta serie di motivi piuttosto ovvii. Certamente, questa è l'opzione migliore, ma se non abbiamo nessuno con cui giocare e non abbiamo voglia di misurarci contro una macchina, potremo sempre scegliere l'opzione "Puzzle", in cui dovremo affrontare una serie di livelli contrassegnati da una lettera dell'alfabeto, ognuno dei quali è a sua volta suddiviso in diversi "quadri" di gioco. Il livello di difficoltà, naturalmente, aumenterà con il nostro procedere, lettera dopo lettera. In conclusione, coloro che hanno amato il primo *Puzzle Bobble* troveranno certamente molto divertente anche questo sequel. Tuttavia, sembra che la conversione sia stata realizzata in modo piuttosto affrettato e approssimativo, quindi non possiamo concedergli una votazione superiore alle semplice sufficienza.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Bust-a-Move 2 può girare anche su un 486 a 50 MHz con 8 MB di RAM e richiede uno spazio su hard disk minimo di 25 MB e massimo di 42 MB (installazione completa). Funziona sotto DOS o in finestra da Windows 95, e non ha particolari requisiti riguardo alla scheda sonoro o alla scheda video. È sufficiente un lettore CD-ROM a doppia velocità (anche se è decisamente lento nei caricamenti) e, per giocare, non è richiesto (purtroppo) né il joystick né il joypad, ma semplicemente una tastiera standard.





COMMENTO

6

Purtroppo, una certa fretta o forse un po' di superficialità in fase di sviluppo hanno reso questa conversione non all'altezza del gioco originale o di sue altre "incarnazioni" su piattaforme differenti, e, soprattutto, molto inferiore per quanto riguarda la resa grafica e sonora rispetto alla potenzialità dei PC moderni: il sonoro è discreto, con tutta la musichetta originali, ma la grafica è in bassa risoluzione e non è possibile modificarla se non riducendo l'area di gioco sullo schermo, e la giocabilità è stata minata fortemente dall'impossibilità di utilizzare un joypad o un altro sistema di controllo dedicato. Nel complesso, è un vero peccato!

GRAFICA 6 · GIOCABILITÀ 8 · LONGEVITÀ 7 · SONORO 8

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Giochi per Il Mio Computer ci offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, oppure di inediti venuti a costo ridotto. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà o meno di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi stiamo all'erta per il gioco che fa per noi!

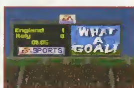
FIFA SOCCER '96 EA Sports CTO 051/753133 L. 49.900



Siamo ormai alle porte, l'anno dei Mondiali di Francia, e il calcio diventerà, presto l'unico e assoluto passatempo di tutti noi italiani. Dalla arzilla nonnina al nostro nipotino rompiscatole, saremo tutti attaccati al televisore di casa nostra per vedere un dribbling di Del Piero, uno scatto di Ronaldo o un tackle di Thuram. Purtroppo per noi, però, ci saranno tante partite ma, in alcuni momenti, potremmo voler staccare un attimo la spina e dedicarci a qualcosa di diverso (incomprensibile ai più, ma possibile). Il quel preciso istante, avremo davvero la necessità di giocare a *FIFA Soccer '96.* Questa simulazione del gioco del calcio risponde, infatti, in pieno alle richieste sopraelencate. Pur essendo, dobbiamo ammetterlo, un po' superato dai successivi capitoli della stessa EA Sports e dalla concorrenza nata negli ultimi mesi, questo gioco riesce ancora a dire la sua, come un giocatore un po' anziano in Serie A.
In questa versione troveremo, infatti, la bellezza di dodici leghe internazionali (quello composto dalle squadre nazionali di tutto il mondo, quello italiano e altre dieci nazionali) che potremo giocare sia come campionato sia come torneo e anche organizzare come play-off. Anche se è passato molto tempo dall'uscita originale di questo titolo, *FIFA Soccer '96* rimane un gioco interessante per molti motivi. Innanzi tutto possiamo giocare, collegati via modem, con altri tre nostri amici, personalizzare tutte le squadre, creandone perfino di nuove, e, aggiornando le rose, poter giocare anche il Mondiale di quest'anno. Oltretutto, in questo gioco troveremo delle autentiche chicche. Per esempio, *FIFA Soccer '96* è il primo simulatore sportivo che sfrutta il sistema del Virtual Stadium, punta di diamante di tutti i giochi sportivi targati EA Sports.
Quando segneremo un gol, sullo schermo dello stadio, appariranno delle divertenti scenette per festeggiare la nostra realizzazione, insieme ad altri filmati dal vero di azioni di gioco.
Abbiamo, quindi, a nostra disposizione un gioco molto realistico, ben realizzato e a un ottimo prezzo, ma forse un po' datato sotto il punto di vista grafico. Il resto del gioco è, infatti, completo in ogni aspetto. Il giocatore da noi comandato potrà realizzare alcuni colpi speciali come le rovesciate o i passaggi di tacco. Potremo cercare di andare in gol creando sia le azioni con un preciso e manovrato gioco di passaggi sia con un semplice lancio lungo, assestando la squadra con richieste tattiche ben definite. Alla fine possiamo solo dirci soddisfatti di questa riproposta a prezzo "budget", consigliandolo soprattutto a chi non ha esperienza di simulazioni sportive o chi cerca un bel passatempo, non troppo dispendioso e facile da giocare. All'interno del CD-ROM avremo anche a disposizione il manuale completo del gioco, utile se si presenteranno problemi.







LEGENDA VOTI
1 dollaro - Lasciatelo sullo scaffale!
2 dollari - Un gioco mediocre
3 dollari - Solo per gli appassionati del genere
4 dollari - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 dollari - Compratelo prima che si esaurisca!

Guerra in tempo reale




Negli ultimi tre anni abbiamo assistito a una vera e propria alluvione di giochi di guerra. Decine e decine di titoli si sono riversati sugli scaffali dei negozi, e anche se molti di questi titoli sono rimasti a prendere la polvere, una discreta schiera è invece riuscita a infiltrarsi tra le file delle nostre indifese directory. Può darsi che il fascino della guerra torni a perseguitarci anche in tempo di pace. O che l'uomo si sia improvvisamente reso conto di avere nel sangue il gusto per la battaglia. Oppure l'interesse è sempre stato vivo ma a scuotere il mercato è stato il salto qualitativo dai giochi a turni ai giochi in tempo reale. Chi può dirlo? Quello che sappiamo è che, in questa giungla di giochi dai nomi bizzarri, diveniva sempre più necessaria una guida completa che sappia indirizzare il giocatore e fornirgli un punto di riferimento anche per gli acquisti a venire. Nelle pagine che seguono, potremo leggere le risposte a tutto quello che avremmo voluto sapere sui giochi di guerra, ma non abbiamo mai osato chiedere grazie a un approfondito articolo di Emanuele Sabetta

[illegible] ebbe [illegible] nel lontano [illegible] un [illegible], [illegible] A. Spe[illegible] [illegible] Rick Parks [illegible] d[illegible] [illegible] per [illegible] ancora [illegible] di un [illegible] che [illegible] ne [illegible] successo negli anni [illegible] della Cryo [illegible] qualcosa di differente, e [illegible] opera per realizzare quel qualcosa di originale che non seguisse minimamente la strada tracciata dalla pseudo avventura grafica della casa francese. I giochi di guerra esistevano da anni, praticamente da quando i computer sono entrati nelle nostre case, ma in qualche modo erano relegati sempre ad una piccola nicchia di appassionati, mentre la grande maggioranza dei giocatori preferiva i giochi di azione, quelli di piattaforme o gli spara-spara. Perlomeno, fino a quando alla Westwood, la leggendaria casa di Las Vegas, i tre suddetti individui ebbero l'intuizione del secolo. Ispirati probabilmente a quel prodotto unico e insolito, uscito dalla mente del grande Peter Molyneux, *Populous*, che mostrava per la prima volta su schermo una mappa piena di omini che andavano in giro per i fatti loro e in tempo reale, decisero che il loro gioco di guerra si sarebbe svolto senza turni. Per quei tempi era una decisione tacciabile quasi di blasfemia: i puristi del gioco di guerra erano soliti passare ore tra un turno e l'altro pianificando mossa dopo mossa con grande accortezza, e il solo pensiero di doversi dare fretta o di venire attaccati nel frattempo li faceva quasi cadere dalla sedia. Ma questo non fermò il trio.

Nel 1993, il gioco uscì sul mercato e le conseguenze furono straordinarie. *Dune 2* fu eletto "gioco dell'anno" da una moltitudine di riviste in tutto il mondo, e i negozi dovettero ordinarne copie su copie perché non riuscirono a reggere l'enorme domanda. *Dune 2* fu uno shock troppo forte per il mercato, perché questo assorbì il colpo e proseguì come se nulla fosse, tentando di ignorare quanto era accaduto. I tempi non erano maturi.

Solo tre anni dopo, la Westwood produsse, sulla falsariga di *Dune 2*, quello che oggi viene considerato una pietra miliare nella storia dei videogiochi: *Command & Conquer*. Questo titolo, che non ha bisogno di presentazioni, ha venduto oggi nel mondo qualcosa come cinque milioni tra copie del titolo originale e dischi aggiuntivi.

Da allora, decine di case di software hanno tentato in tutti i modi di replicarne il successo, ma con esiti variabili tra il discreto e lo scarso. Solo oggi, a due anni di distanza, vediamo finalmente comparire i primi titoli che offrono qualcosa di valido e innovativo e che non si limitino alla fotocopia dell'opera Westwood.

L'INTERFACCIA PRIMA DI TUTTO

Il grande salto qualitativo in *C&C* fu dato dalla rivoluzione che la sua interfaccia introdusse nel mondo dei giochi di quel genere. In *Dune 2*, allora unico punto di riferimento, vi era una grafica eccellente. Realizzata da quel genio compianto di Rick Parks, autore anche di quella di *Eye of The Beholder* e del primo *Kyrandia*, la grafica era una vera meraviglia, e donava al gioco quell'atmosfera unica che ancora molti rimpiangono.

Ma a livello di interfaccia, *Dune 2* era una vera tragedia. Ogni volta che si doveva muovere un certo numero di unità, era necessario muoverle una a una, perdendo un'infinità di tempo e creando, per il lasso che trascorreva tra l'ordine dato alla prima e quello dato all'ultima, lunghe colonne di unità che si muovevano verso il nemico, estremamente esposte ai colpi delle torrette.

Se questo non bastasse, ogni volta che si doveva dare un comando, era necessario prima selezionare l'unità, poi cliccare sulla voce relativa nel grande menu a destra dello schermo, e infine cliccare sulla mappa. Davvero lento.

Con *C&C* arrivò l'illuminazione. L'interfaccia sarebbe scomparsa, divenendo invisibile, e il sistema avrebbe automaticamente inteso il comando che noi volevamo impartirgli. In pratica, selezionando un'unità e poi cliccando su una zona della mappa, il sistema avrebbe capito che noi volevamo mandare l'unità in quel punto. Se invece avessimo cliccato su un nemico, il sistema avrebbe interpretato la cosa come un ordine d'attacco, e così via.

Inoltre, con un colpo di genio, la Westwood introdusse la finestra di selezione, che consentiva di selezionare quante unità volessimo sempli-

L'Intelligenza Artificiale nei giochi di guerra

L'Intelligenza Artificiale (IA) è in realtà un termine molto, anzi, troppo grosso per definire quella parte di programma che nei giochi si occupa di gestire le unità nemiche o le nostre. La vera intelligenza artificiale, quella di Marvin Minsky per intenderci, definita come la riproduzione di un sistema capace di superare il test di Alan Turing, non è ancora di questo mondo. Gli scienziati cominciano addirittura a sospettare che non sia possibile affatto, né che lo sarà nel prossimo futuro, realizzare un programma così sofisticato da poter ingannare, anche solo dialogando via Internet, uno di noi e riuscire a fargli credere di essere umano. Quelli di cui parliamo sono semplici algoritmi pensati dai progettisti di giochi e adattati di volta in volta alle varie situazioni, ma che fuori di queste non funzionerebbero affatto. La cosa dovrebbe quindi essere più semplice di quanto si pensa dunque, ma allora perché i giochi hanno una Intelligenza Artificiale sempre così dannatamente stupida?

In *Dune 2*, il computer costruiva due o tre unità, e le mandava contro la nostra base. Ne costruiva altre due o tre, e le rimandava. E così via all'infinito. Vincere era solo questione di tempo e pazienza, perché prima o poi avremmo avuto sufficienti unità da spazzare via la sua base.

In *C&C* l'Intelligenza Artificiale non era molto più complessa, e lo stesso valeva per *Warcraft II*. Solo in *Dark Reign* si è cominciato a vedere un minimo di varietà tattica nei comportamenti del computer. Attualmente un'ottima IA è quella di *Total Annihilation*, che raggruppa in eserciti le proprie unità e attacca sempre da fronti differenti cercando il più debole. Ma si tratta comunque di algoritmi molto prevedibili, che sfigurano anche di fronte all'avversario umano meno pratico.

La causa di questo problema, dicono i grandi guru dell'Intelligenza Artificiale, è da ricercarsi non nella complessità delle funzioni, ma nella loro velocità. John Anderson e Gary Riley, autori di quella che è considerata la migliore AI in circolazione, quella di *Close Combat 2*, sostengono che "[...] per avere una maggiore accuratezza, servirebbero macchine più potenti. Per esempio, in *Close Combat* usiamo una griglia di 2 metri per 2 metri per regolare il movimento. Idealmente, dovremmo usare una griglia di un metro per un metro, cosicché lo spazio occupato da un soldato in piedi fosse più vicino a quello occupato quando questi stanno accalcati insieme, ad esempio in un edificio. Ma la potenza per processare quattro volte quel numero di locazioni per la stessa ampiezza dell'area metterebbe in crisi anche la più potente macchina sul mercato.[...]". Molti tuttavia ritengono che i problemi dell'Intelligenza Artificiale non derivano tanto dalla mancanza di precisione, quando proprio dalla scarsa capacità tattica del giocatore computerizzato. Sono proprio le variabili scelte per essere soppesate ogni volta dal computer ad essere sbagliate o ingannevoli. Gary Riley insiste su questo punto, e spiega che: "[...] L'Intelligenza Artificiale strategica è essenzialmente un algoritmo di ricerca. Data la posizione attuale del team e quello che stanno facendo gli altri team, essa valuta e classifica i benefici derivanti dal muovere il team in una locazione differente. L'IA strategica considera diversi fattori, incluse le difese naturali che offre un certo terreno, quanto tempo occorre per raggiungere la locazione, quanto è pericoloso muoversi fino a lì, e le probabilità di infliggere danni al nemico da quella locazione.[...]".

Ma mentre è sicuro che dovremo aspettare molto prima di vedere il computer riuscire a effettuare un attacco che assomigli vagamente ai nostri, con tutte le trovate creative e imprevedibili tipiche umane, l'IA sembra invece migliorare a vista d'occhio per quanto riguarda gli algoritmi di difesa.

Se siamo noi ad attaccare, il computer è sempre un osso duro, e ogni nuovo gioco che esce sul mercato sembra dimostrarlo. Per citare di nuovo Riley: "[...] L'IA è sempre migliore in difesa. Sebbene i team controllati dall'IA tengano conto di quello che gli altri team stanno facendo, c'è sempre una scarsa coordinazione ad alto livello, fattore più importante quando si attacca. Ma i team in difesa coordinano meglio i loro attacchi, perché se l'IA ha già un paio di team che sparano al nemico, gli basta manovrare gli altri team per attaccare una locazione differente [...]".

L'IA è comunque sempre il punto debole dei giochi di strategia, e molti grandi game designer lo sanno bene, tanto che perfino Sid Meier, che da anni ha lasciato la programmazione pratica del gioco per dedicarsi al design teorico puro, continua a voler scrivere da sé tutto il codice relativo all'intelligenza artificiale, non permettendo che nessun altro se ne occupi. Sid ritiene infatti che unendo agli algoritmi dei trucchetti sporchi ma efficaci e progettati ad hoc, si riesce comunque a rendere l'azione del computer più convincente. E dagli ottimi risultati che riscontriamo giocando a *Gettysburg*, non possiamo che condividere tale impostazione.



cemente cliccando e trascinando il mouse. In breve, un paio di semplici ma geniali idee consentirono al genere di effettuare un incredibile passo avanti, e di offrire finalmente gli strumenti per controllare in tempo reale anche battaglie molto grandi e complesse. Ancora oggi si stenta a credere quanto quelle idee influirono sulla cultura delle interfacce nei giochi, e di quanto tali passi avanti siano rari e preziosi, tanto che prima di vederne di paragonabili dobbiamo aspettare *Total Annihilation*, uscito nel settembre del '97, che introdusse la programmazione sequenziale delle unità e della produzione con pochi click del mouse.

Una delle grandi battaglie che si svolsero tra i giochi di guerra fu data dalla possibilità di creare nuove mappe. Tutti i giochi di guerra, per definizione, devono essere giocabili contro i propri amici. Vuoi per la scarsa efficienza delle routine di Intelligenza Artificiale, vuoi perché il gusto di battere il computer non sarà mai paragonabile a quello di battere quello sbruffone del nostro vicino di casa, vuoi per la possibilità di giocare contro avversari sempre diversi che offrono una infinita varietà di tattiche differenti con cui confrontare le proprie, alla fine la modalità multigiocatore è divenuta l'obiettivo primario degli sviluppatori, tanto che alcuni, come la Titanic o la Bungie, sviluppano i giochi prima in multigiocatore, e poi, se gli rimane tempo, vi aggiungono un opzione da giocatore singolo.

Ben presto quindi, la disponibilità di scenari sempre nuovi in cui confrontarsi divenne impellente, e le software house cominciarono a fare a gara nel realizzare degli editor di mappe alla portata di [illegible]. Ma men[illegible] raggiunse una diffusione tale che tali editor cominciarono a spuntare spontaneamente su Internet, insieme a "pacchi" di file con centinaia di nuove mappe, le altre case f[illegible]no sottoposte a una vera e propria selezione naturale che tagliò fuori i giochi di guerra in tempo reale che non disponessero di map editor incorporato. Da *Warcraft II* a *Dark R*[illegible] di mappe hanno fatto incredibili passi avanti, e in quest'ultimo si possono trovare perfino opzioni per modificare l'intelligenza artificiale [illegible] cambiare completamente la grafica del gioco.

Solo alcune case molto sicure [illegible] to loro, come la Cavedog, hanno preferito la strada dell'aggiornamento continuo via Internet, promettendo mappe di qualità e unità nuove scaricabili dal loro sito ogni mese.

LA GUERRA DEI GIOCHI DI GUERRA.

I giochi di guerra si basa[illegible] maggioranza su[illegible] base. Si [illegible] iniziali una [illegible] eccetera, a seconda [illegible] ne) con sistema [illegible] semplificato spesso [illegible] necessità di [illegible] modo tra loro [illegible] produrre [illegible] ture difensive [illegible] quanto più [illegible] infine con tali [illegible] cito da spedire [illegible]

In questo art[illegible] considerazione [illegible] tano attenzione [illegible] modo, per pr[illegible] qualcosa da [illegible]

Uno dei [illegible]

[illegible] ...dopo ... la sua comparsa un titolo dei ...ndari Bitmap Brothers, team di sviluppo autore di veri capolavori sull'ormai defunto Commodore Amiga, che presentò *Z*: era un gioco dal titolo un poco strano ma estremamente divertente, che non aveva alcuna intenzione di clonare *C&C* ma che, uscito proprio in quel periodo, fu immediatamente confrontato con il titolone Westwood. Il gioco in sé era originale e ben realizzato, anche se mancava un poco di varietà: l'idea era di conquistare delle roccaforti con dei robot armati di tutto punto, e aveva un'impostazione grafica originale, con perfino la visualizzazione del raggio di fuoco di ogni unità (idea che solo giochi a turni molto avanzati come *M.A.X.* o il vecchio *H[illegible]* implementavano, fino a quando *Z* non risolse il problema). Dopo neanche un anno, la Westwood uscì con *Red Alert*, un gioco impostato come *C&C* ma con un'ambientazione da Seconda Guerra Mondiale (con qualche variante), l'alta risoluzione e un map editor. In questo modo pareggiò i conti con la Blizzard, vendendo oltre un milione e settecento mila copie già nelle prime quattro settimane.

Ma i veri concorrenti dovevano ancora arrivare. Qualche mese dopo, una sconosciuta casa australiana produsse *KKND* un clone di *C&C* poco ispirato ma dalla grafica interessante e caratterizzata da un'ambientazione post nucleare.

Qualche mese più tardi, arrivò *Warwind*, della Dreamforge, che permetteva di addestrare unità civili già presenti sulla mappa invece di produrle, ma che per il resto non riusciva minimamente a competere con gli altri giganti. Dopo una lunghissima pausa, ecco spuntare il pessimo *Conquest Earth*, della Eidos, progettato con tutte le migliori intenzioni, ma realizzato davvero in modo frettoloso. L'idea interessante era la possibilità di aggiungere per la prima volta una mappa ad alto livello del mondo, da cui dislocare le unità degli eserciti e la produzione delle stesse. Purtroppo, il tutto si rivelava ingiocabile a causa di una pessima interfaccia e una marea di problemi di Intelligenza Artificiale.

Dark Colony, della Gametek, mostrava finalmente quello che si poteva fare con la grafica di un gioco di questo genere. Su stupendi fondali ed enormi strutture splendidamente renderizzate si stagliava la luce del giorno o l'oscurità della notte, che si alternavano migliorando le capacità prima degli umani e poi degli alieni. Una vera festa per gli occhi, anche se purtroppo si rivelò tutto fumo e niente arrosto. L'interessantissimo *War, Inc.*, di una sconosciuta software house americana, che per primo offriva la possibilità di modificare e configurare le unità a proprio piacimento, uscì poco dopo ma non ebbe il successo sperato, a causa soprattut-

Gli elementi tattici in un gioco di guerra

Come abbiamo detto, gli elementi tattici sono quelli che riguardano i modi di schierare le truppe e farle manovrare sul campo durante la battaglia per conseguire la vittoria. In un gioco di guerra in tempo reale, questo aspetto significa che innanzitutto che tra noi e i nostri uomini vi sia una efficiente interfaccia, capace di fa loro eseguire i nostri ordini alla perfezione e in fretta. La prima cosa che si richiede è un sistema di "way point", ovvero un modo per definire le varie tappe e fasi del movimento. Se vogliamo che la nostra unità passi dietro alle file nemiche per attaccarle alle spalle, e clicchiamo semplicemente dietro di esse, con tutta probabilità la nostra unità andrà diritta a farsi ammazzare di fronte ai fucili nemici. Se invece gli diamo una serie di "way point", ovvero di tappe intermedie, che lo obbligano ad aggirare il nemico, magari nascondendosi dietro l'edificio abbandonato, ecco che il nostro ordine assume un senso preciso.

Un altro aspetto essenziale in un gioco di guerra è che le unità abbiano ognuna una loro precisa funzione. Alcuni giochi si limitano ad avere una gran quantità di unità, differenziandole solo per il costo e la potenza, dove la prima è la meno potente e la più economica, mentre l'ultima è la più potente. Ma questo significa fondamentalmente che il giocatore tenderà a produrre sempre la più potente dimenticandosi delle altre, riducendo il gioco a un semplice scontro di mezzi corazzati, come succedeva con *C&C*. Il gioco che senza dubbio offre maggiore equilibrio fra le unità (tutte le unità disponibili vengono usate durante il gioco e sono tutte utili) e nel contempo offre una profondità e una complessità tattica impareggiabili, anche grazie al terreno di gioco 3D, è *Myth* della Bungie. Non solo è sopra una spanna a tutti gli altri giochi in quanto offre problematiche ambientali 3D che gli altri giochi si sognano, ma ha un'interfaccia estremamente avanzate e ben calibrata per le scelte tattiche. È possibile selezionare il tipo di formazione che un gruppo di unità devono assumere premendo un numero sulla tastiera, è possibile selezionare interi gruppi per categoria cliccando due volte su un elemento del gruppo, ed è perfino possibile dare complesse sequenze di ordini ai nostri uomini. E tutto questo senza neanche contare le reazioni realistiche dei nemici, il LOS, il sistema che permette alle unità di fare esperienza, e così via. Semplicemente fantastico.

Videogioco	Sviluppatore	Elementi Tattici	Pro	Contro
Myth	Bungie		Gestione formazioni unità Tattiche complesse in 3D Interfaccia avanzata	
	Microsoft		- Grande realismo LOS Dettaglio tattico elevato - Numerose variabili in gioco	
Gettysburg!	Firaxis		- Controllo avanzato su truppe Gestione del morale truppe - Controlli di formazione	
	Cavedog Entertainment		Suprema interfaccia e LOS - Gestione di ordini in sequenza Settaggi comportamento unità	
Dark Reign	Activision		Settaggi comportamento unità - Gestione ordini in sequenza - Buon LOS	
	Westwood		- Gestione waypoints	LOS elementare
War Inc.	Interactive Magic		- Varietà nelle tattiche data dalla configurabilità delle unità	LOS elementare
	SSI		-Inventario oggetti e dispositivi	LOS elementare
	Interplay		-Settaggio comportamento unità	- LOS elementare
	Blizzard			- Impossibile creare gruppi LOS elementare
	Epic Megagames			Interfaccia problematica - LOS elementare
Z	Bitmap Bros			- Scarsa varietà di unità LOS elementare
KKND	Melbourne House			Los elementare Tattiche forzate da rapporti di forze errati
	Microids			- Interfaccia insufficiente La necessità di nutrire le unità rallenta l'azione
	Microsoft		Grande varietà di unità e tattiche tra le varie fazioni e nelle [illegible] del gioco	Limite di 50 unità per giocatore - LOS elementare
Dark Colony	Gametek			- Interfaccia insufficiente Poco bilanciato LOS elementare
	Sierra			- Interfaccia problematica LOS elementare
	Eidos			Interfaccia molto problematica LOS assente
Netstorm	Titanic Entertainment			Gestione unità assente





to della pessima grafica e dell'interfaccia piena di problemi e di palesi errori di progettazione. L'idea comunque rimase, e tra i giochi in uscita nei prossimi mesi troveremo ben due prodotti che la portano avanti, *Warbreeds* della Red Orb, ed *Extreme Tactics* della Media Station. Poco dopo, la Epic Megagames, specializzata in flipper o giochi di piattaforme, da molti anni a lavoro su un progetto a parere di molti più grande di loro, il fantomatico *Unreal*, annunciò di aver portato a termine *7th Legion*. Il gioco era un clone di *C&C*, ma con un interessante diversivo: le risorse non si trovavano sulla mappa né si dovevano raccogliere. Durante il gioco si ricevevano delle piccole missioni che se portate a termine ricompensavano il giocatore con i soldi necessari a produrre unità. L'idea non era male, ma poteva essere facilmente accostata alla raccolta risorse invece di sostituirla del tutto... se non che, probabilmente, alla Epic implementare anche la gestione risorse sarebbe costato troppo per le loro modeste possibilità.

Ma di *7th Legion* un'idea riuscì comunque a colpire per originalità la critica: il sistema di carte dai poteri speciali che erano a disposizione del giocatore. Questo sistema, simile al gioco di carte "Magic the Gathering", permetteva di creare delle situazioni estremamente interessanti durante il gioco, anche se era così mal calibrato che o le carte erano troppo potenti o lo erano troppo poco, stravolgendo il gioco.

La grafica di *7th Legion* era particolarmente scarna, anche se aveva i migliori mech in circolazione in giochi di questo tipo, se si esclude ovviamente *Mech Commander* di prossima uscita dalla collaborazione Microprose-FASA.

La Sierra, forte del successo dell'ottimo ibrido *Lords of the Realm II*, volle dire la sua nel campo dei giochi di guerra in tempo reale. Dovendo realizzare un seguito di *Outpost* per recuperare il denaro investito in tal senso, decise di andare sul sicuro e di creare un misto tra il vecchio *Outpost*

Giocare contro avversari umani

Senza dubbio giocare contro i propri amici è la più grande soddisfazione del giocatore di giochi di strategia. Dimostrare che dopo lunghi allenamenti contro il computer si è in grado di battere chiunque, è un movente decisamente grandissimo, e non è una sorpresa che questo aspetto dei giochi abbia preso piede in tutto il mondo.

Per essere davvero divertente in multigiocatore, un gioco deve offrire la possibilità di combattere l'avversario in molti modi diversi, bilanciando quindi attentamente i rapporti tra le varie unità per non favorirne nessuna in particolare, deve essere molto semplice e veloce da gestire, quindi deve avere un'interfaccia efficiente, e deve permettere di compiere manovre tempestive su una grande scala e nel contempo effettuare manovre chirurgiche ai danni del nemico. Deve offrire una grande quantità di opzioni per la battaglia, e deve essere giocabile sia su Internet che in rete, con la massima facilità e senza rallentamenti. Deve avere una grande quantità di mappe in cui giocare, e tali mappe devono essere progettate appositamente per il multigiocatore. Il gioco che più di ogni altro risponde a questi requisiti è senza dubbio *Myth* della Bungie, che oltre ad essere straordinario e spettacolare dal punto di vista grafico e tattico, è anche senza alcun dubbio un'esperienza unica e assolutamente imperdibile in multigiocatore. Difficilmente riusciremo a raggiungere livelli di esaltazione paragonabili a quelli raggiungibili in una sfida a Myth contro i nostri amici, soprattutto per la sua immediatezza e semplicità. Nonostante non vanti una sezione strategica come *TA* o *Ages of Empire*, *Myth* regala l'impressione di trovarsi realmente coinvolti in una battaglia fantasy, eccitante e frenetica come poche cose al mondo.

Videogame	Sviluppatore	Gioco contro avversari umani	Pro	Contro
MYTH	Bungie		[illegible]	
	Cavedog Entertainment		[illegible]	
AGE OF EMPIRES	Microsoft		[illegible]	
	Microsoft		[illegible]	
	Firaxis		[illegible]	
	Activision		[illegible]	
NETSTORM	Titanic Entertainment		[illegible]	
	SSI		[illegible]	
	Microids		[illegible]	
	Westwood		[illegible]	
	Blizzard		[illegible]	[illegible]
Z	Bitmap Bros			[illegible]
	Sierra			[illegible]
	Interplay			[illegible]
KKND	Melbourne House			[illegible]
WAR INC.	Interactive Magic			[illegible]
	Epic Megagames			[illegible]
DARK COLONY	Gametek			[illegible]
	Eidos			[illegible]

LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

La rappresentazione del terreno di gioco e delle unità che su di esso si muovono è estremamente importante. Per quanto un gioco sia ben progettato, se il giocatore non vede e non sente quello che dovrebbe vedere e sentire, è come se tutto quello che faccia non abbia senso. Mille volte si insisterà sull'importanza delle esplosioni, che danno soddisfazione al giocatore, sugli effetti sonori, sulla grafica dei fondali e sulle animazioni delle unità. L'impressione che il giocatore deve avere nel giocare ad un gioco è quella di assistere ad una vera battaglia. La grafica non deve essere quindi solo bella, ma deve avere anche una funzione precisa, e non deve essere di intralcio al giocatore, come succede spesso in giochi come *7th Legion* in cui un sassetto marrone occupa in realtà un intera casella impedendo il passaggio lì dove in realtà si potrebbe passare tranquillamente, specialmente su un mezzo altro trenta metri e del peso di svariate decine di tonnellate. Uno dei grossi problemi dei giochi di guerra è che sono realizzati a caselle, e questo limita sia le unità nei movimenti, che la grafica nell'essere varia.
I giochi 3D sono riusciti a superare questo limite, come *Gettysburg* o *Myth*, in quanto essendo tridimensionali non hanno di questi problemi. Ma il gioco che veramente riesce a mantenere tutta la bellezza grafica e il dettaglio di una mappa 2D vista dall'alto, comunque ancora la migliore visuale possibile, e nel contempo ad offrire lo spessore e la varietà di una mappa 3D, è indiscutibilmente *Total Annihilation*. Nello splendore di risoluzioni quali 1280x1024, con mappe grandi oltre 10 volte tanto e riccamente animate, palma per palma, tanto da risultare quasi fotografiche per qualità, si muovono le unità 3D da sopra a sotto l'acqua, o manovrando agili nei cieli sopra le luccicanti basi militari nel gioco. Flotte di enormi navi, grandi grazie al fatto che il gioco ha finalmente superato il limite della singola casella, solcano il mare lasciando bianche scie di schiuma, mentre in trasparenza, sott'acqua, vediamo sottomarini intenti a cacciare le potenti unità anfibie nemiche. *TA* è una vera festa per gli occhi, ma soprattutto offre quanto di meglio disponibile ai nostri occhi per gestire con efficacia una battaglia contro il nemico, compresa un iconografia efficace e la possibilità tanto attesa di visualizzare il raggio di fuoco delle unità.

Videogioco	Sviluppatore	Rappresentazione Grafica	Pro	Contro
	Cavedog Entertainment		Altitudini reali Unità 3D Mappe grandi e fotorealistiche	
Myth	Bungie		Mappe 3D Unità 2D ben animate Grafica [illegible]	
Gettysburg	Firaxis		Mappe 3D Unità 2D ben animate Iconografia storica fedele	
Close Combat	Microsoft		Grafica 2D fotorealistica Elevato livello [illegible] Unità [illegible] perfettamente [illegible]	
Age of Empires	Microsoft		Mappe [illegible] con dislivelli Grandi [illegible] Unità 2D [illegible]	
Dark Colony	Gametek			
KKND	Melbourne House		Grafica ben disegnata e caratterizzante	Unità con pochi frame di animazione
	Microids		Grafica fondali ben disegnata	[illegible] con pochi frame di [illegible]
	Westwood		Unità ben animate	Grafica fondali poco varia
	Interplay		Grafica strutture eccellente	[illegible] fondali poco varia
	Blizzard		Grafica fondali ben disegnata	Unità scarsamente animate Fondali poco vari
NetStorm	Titanic Entertainment		Grafica strutture e unità eccellente	Grafica fondali molto [illegible]
	Epic Megagames		Unità grandi e ben disegnate	Grafica fondali [illegible]
Z	Bitmap Bros		Grafica esplosioni in 3D	[illegible] fondali poco [illegible]
	SSI			Grafica fondali approssimativa Unità poco animate
	Activision			Grafica fondali mal [illegible]
	Eidos			[illegible] Unità poco animate
WAR	Interactive Magic			Grafica [illegible] Fondali poco [illegible]
	Sierra			Grafica poco varia, quasi monocromatica Unità poco animate

[illegible] ne [illegible] nel [illegible] mp[illegible] per l[illegible] afi a dei [illegible] ì co[illegible] a risultare ingi[illegible] problema, questo, [illegible] afflisse anche l[illegible] megaprod[illegible]ione Activision, *Dark R[illegible]*. Dotato di idee assolutamente all'avanguardia e di un eccellente sistema di gestione del LOS (Line of Sight, ovvero "linea di vista") delle unità, sviluppato da bravissimi programmatori australiani della Auran, finì per deludere le aspettative [illegible] a causa della scarsa varietà di mezzi e, per l'appunto, della pessima grafica.

NUOVE STRADE ALL'ORIZZONTE...

A risollevare le sorti del genere arrivò lo spettacolare *Total Annihilation*, della Cavedog fondata dal grande Ron Gilbert, che qualcuno ricorderà per essere l'autore dei primi due capitoli di *Monkey Island*, ma che stavolta partiva con intenzioni decisamente più serie. Preso in mano [illegible] insieme a Chris Taylor, il brillante autore di *4D Sport Boxing*, i due decisero di realizzare un gioco che fosse l'ultima parola in quel campo. E, neanche a dirlo, i due ci riuscirono. *TA* non solo si rivelò un grandissimo prodotto, ma portò il sistema di gioco alla *C&C* ancora più avanti, mostrando agli altri sviluppatori sbigottiti le potenzialità di una mappa con altitudini reali, solcata da unità 3D splendidamente animate.
Ma se *TA* aveva portato dato un nuovo significato al concetto di clone, altre software house non restarono a guardare. La Microsoft per prima tirò fuori dal cilindro un progetto che illustrava tutta un'altra direzione in cui i giochi in tempo reale potevano espandersi. *Ages Of Empire*, straordinariamente ben realizzato, fu la dimostrazione che anche giochi come *Civilization* potevano essere convertiti dal sistema a turni al tempo reale, perdendo qualcosa, ma mantenendo comunque intatti alcuni aspetti chiave. Far evolvere la propria civiltà, scoprire la pesca, la lavorazione del

GLI ELEMENTI STRATEGICI IN UN GIOCO DI GUERRA

Che differenza c'è tra strategia e tattica? Se andiamo a leggere sull'enciclopedia troviamo la prima così definita: "Branca dell'arte militare che contempla la condotta delle operazioni belliche con lo scopo di utilizzare nel modo migliore le proprie forze e le debolezze dell'avversario per conseguire la vittoria", mentre la seconda è "Branca dell'arte e della tecnica militare che indica i principi e studia le modalità per schierare le truppe e farle manovrare sul campo di battaglia allo scopo di sopraffare il nemico. Non è una parte della strategia ma si sviluppa da essa, quando i due eserciti contrapposti vengono finalmente a contatto dando luogo alla battaglia."
In pratica, la tattica inizia lì dove finisce la strategia. Quasi tutti i giochi di guerra sul mercato tengono conto di aspetti sia tattici che strategici, ma mentre alcuni offrono elementi in quantità per la prima, altri focalizzano la loro attenzione sulla seconda. Analizziamo per primi quindi gli aspetti strategici, e vediamo quali giochi, in base al grafico che segue, sono più curati da questo punto di vista ed offrono un maggior numero di opzioni.
Gli elementi strategici che fanno la differenza sono la costruzione di strutture, la gestione delle risorse, la produzione delle unità, la diplomazia, la possibilità di progettare unità ed eventualmente di commerciare. Ad eccellere in tutti i campi, sia per quantità che per qualità, è senza dubbio *Ages of Empire*, della Microsoft, che offre una profondità i gioco straordinaria, e una longevità notevole data dalla infinita varietà di strategie possibili per giungere alla vittoria, dall'affondare i pescherecci del nemico a distruggergli i campi di grano, dall'isolarlo commercialmente al circondarlo per evitare che raggiunga le miniere d'oro a nord.



ferro e l'agricoltura sono solo alcune delle attività che si potevano fare mentre si combatteva una classica battaglia alla *C&C*.
Altre direzioni furono invece esplorate da Ken Demarest e dai suoi colleghi, geniali ex programmatori Origin e fondatori della promettente Titanic Entertainment. *NetStorm* prese un singolo aspetto di *C&C*, la costruzione di torrette, e lo estese sapientemente fino a farlo diventare il centro stesso del gioco. Le torrette erano estremamente caratterizzate, alcune sparavano direttamente, altre emettevano speciali unità che si muovevano nello spazio aereo, e il loro fuoco era limitato solo ad alcune direzioni, in modo da introdurre problematiche tipiche degli scacchi, come l'attacco in diagonale, orizzontale, e così via. Il gioco si mostrava davvero ben progettato, e offriva un approccio fresco ed innovativo al gioco di guerra.
Poco dopo la Atomic games, famosa sviluppatrice di giochi strategici a turni, di recente acquisita dalla Microsoft, presentò il secondo capitolo del suo *Close Combat*. *A bridge too far*, migliorato di molto rispetto al suo predecessore e in grado di indicare una nuova, ennesima strada per i giochi di questo tipo. L'attenzione in *Close Combat* (ambientato tra l'altro durante la Seconda Guerra Mondiale) veniva tutta spostata sul singolo gruppo di soldati, sulle armi che indossavano, sul loro stato psicologico, sull'influenza che aveva su di loro l'ufficiale più vicino, e via dicendo. La guerra era vista in modo realistico finalmente anche in tempo reale. Un soldato mandato a marciare contro il nemico in forze può facilmente darsi a [illegible] zione si fa critica, a differenza [illegible] dove i nostri soldati obbed[illegible] come burattini ai nostri ordini, [illegible] dosi anche massacrare.
Ancora più profonda e sofisticata la versione della battaglia di *Gettysburg* realizzata dal grande Sid Meier, che implementa senza ritegno un sistema di gioco che si lascia [illegible] mente alle spalle *C&C* sia [illegible] che come gestione delle unità, [illegible] nonostante questo offre un [illegible] llo superbo sull'azione di ogni singola truppa o unità di artiglieria.









[illegible] offre davvero una dimo- [illegible] del mondo di come [illegible] [illegible] come questo è [illegible] sempre nonostante [illegible] della Bungie che offre una straordinaria visione tridimensionale del terreno di gioco, ruotabile e zoommabile a piacere, e un'attenzione incredibile per le opzioni tattiche delle singole unità, tutte splendidamente caratterizzate. Il gioco offre una pletora di opzioni in multigiocatore, ed è una vera festa in questi giorni giocarlo in Internet sull'apposito server bungie.net.

IL FUTURO SI FA ROSEO. .
Se si escludono alcuni titoli più simili a passi indietro che a vere e proprie evoluzioni del genere, come *Earth 2140*, *Rising Lands* e *WarWind II*, i prossimi anni sono molto promettenti per il genere. *StarCraft* della Blizzard, di prossima uscita, sembra offrirà molto, perlomeno dal punto di vista della varietà del gioco e degli effetti grafici, rispetto ai giochi 2D classici. *MechCommander*, sempre 2D, offrirà una avanzata configurabilità dei propri Mech, mentre vedremo entrare un classico del gioco a turni nel mondo dei giochi in tempo reale: *M.A.X. 2*. Il titolo è atteso con ansia da tutti, soprattutto tenendo conto del fatto che probabilmente avrà una mappa tridimensionale vista dall'alto

GIOCARE CONTRO IL COMPUTER

Perché un gioco sia divertente da giocare da soli contro il computer, è necessario che innanzitutto ci offra una buona ragione per combattere. La storia che troviamo dietro al gioco deve essere curata, deve essere credibile, e deve avere un grande fascino. Ci si deve sentire coinvolti nella battaglia e soprattutto si deve poter riuscire a portare a termine le missioni secondo le nostre tattiche, e non quelle pensate dal creatore del gioco. Le missioni devono essere quindi ben progettate ed affascinanti, devono offrire spunti tattici continui, grande varietà di accadimenti ed una profondità tale da poter fare considerazioni su quello che sarebbe successo se noi avessimo agito diversamente, in modo da spingerci a rigiocarle più volte. Ma sopra ogni cosa, un gioco deve essere dotato di una AI formidabile. Come diceva il grande Hitchcock, se il cattivo è riuscito, è riuscito anche il film. Lo stesso vale per i videogiochi. Se il nostro avversario si dimostra intelligente, astuto, se prevede le nostre mosse e agisce in modo da costringerci a rivedere continuamente la nostra tattica, allora il gioco diviene stimolante e ci spinge a continuarlo ancora ed ancora.
Sopra ogni altro gioco, questo avviene in Gettysburg. Il grande Sid Meier ha realizzato un vero e proprio capolavoro di giocabilità, e anche se la guerra Civile Americana non ci ha mai interessato, non riusciremo a staccarci dal gioco finché non avremo portato a termine la campagna, composta da alcuni episodi storici e da molti inventati appositamente da Sid per offrire il massimo della sfida. In Gettysburg il manuale d'uso è praticamente inutile, perché capire il gioco è davvero intuitivo, ma in compenso nella scatola troviamo un vero manuale di tattica, realizzato magnificamente, che consente di sperimentare su campo e vedere le reazioni del nemico intelligenti e diversificate a seconda dei generali che gli vengono assegnati.

Videogioco	Sviluppatore	Gioco contro il computer	Pro	Contro
Gettysburg!	Firaxis		[illegible] Eccellente AI e longevità	
	Cavedog Entertainment		Missioni ben progettate; Grande varietà di ambienti; Ottima AI	
Age of Empires	Microsoft		Missioni [illegible] progettate; Grande profondità di gioco e longevità	
	Microsoft		Missioni ben progettate; Grande varietà di [illegible]	
Myth	Bungie		Background affascinante; Personaggi caratterizzati; Missioni ben progettate	
	Westwood		Missioni ben progettate	
	Blizzard		[illegible]	
Dark Reign	Activision		[illegible]	[illegible]
Z	Bitmap Bros		[illegible]	Grafica [illegible] poco varia
	SSI		[illegible]	AI inefficace
Rising Lands	Microids		[illegible]	Missioni poco accattivanti; AI inefficace
	Interplay			Missioni ripetitive; AI inefficace
Outpost 2	Sierra			[illegible] AI inefficace
War Inc.	Interactive Magic			[illegible] AI inefficace
NetStorm	Titanic Entertainment			Missioni ripetitive e in numero esiguo
KKND	Melbourne House			Struttura di gioco ripetitiva; AI insufficiente
	Epic Megagames			[illegible] Missioni elementari
Dark Colony	Gametek			Schema di gioco ripetitivo; AI insufficiente
	Eidos			AI quasi assente; Missioni mal progettate





(con effetti di parallasse che ci permetteranno di vedere le cime delle montagne muoversi più velocemente delle vallate), e delle unità che saranno ancora 2D ma diverranno più o meno grandi a seconda dell'altitudine (quelle in cima a un canyon saranno enormi mentre quelle in fondo appariranno piccole e distanti).
Con *Extreme Tactics* dovrebbe vedere la luce finalmente un sistema serio di progettazione delle unità, con una versatilità paragonabile a quella di giochi come *Master of Orion*, e un conseguente aumento esponenziale dello spessore tattico e strategico della battaglia. Dal fronte grafico arriverà tra breve il fantastico *Army Men*, dello Studio 3DO, che presenterà una visione del terreno di guerra come mai si è vista prima d'ora, quasi indistinguibile dalla realtà. Il trucco è ovviamente nel fatto che quello che viene riprodotto non è il mondo reale, ma il plastico su cui da bambini giocavamo con i soldatini di piombo, anche essi fedelmente riprodotti. Un altro incredibile splendore grafico dovrebbe risultare *Dominion*, anche se poco si sa sulle possibili innovazioni di questo titolo, a parte una promessa Intelligenza Artificiale molto evoluta che dovrebbe garantire una certa indipendenza alle unità, come accade in *Close Combat*.

MANAGERIALI O STRATEGICI?

Una volta, uno dei più grandi game designer del mondo, Chris Crawford, autore di *Balance of Power* (da non confondere con l'omonimo titolo della LucasArts), disse: "Il semplice fatto che si cominci a parlare di generi di videogiochi, significa che questo mondo meraviglioso si sta avviando al declino.."
Ebbene, possiamo trarre un bel sospiro di sollievo, perché come [illegible] Crawford non ha mai sbagliato una previsione, è anche vero che ancora [illegible] non possiamo parlare. [illegible] i giochi di guerra, gli strategi[illegible] manageriali si fondono e si contendono ogni mese in titoli sempre nuovi e mai uguali gli uni agli [illegible] come *Lords of Magic*, che [illegible]nisce battaglie in tempo reale con gestione strategica a turni, oppure il bellissimo *Seven Kingdoms*, del grande Trevor Chan, che allo stile di gioco manageriale aggiunge il combattimento alla Warcraft, lasciano ben sperare che i confini tra i generi siano solo nella mente di noi giornalisti, [illegible]che, per parafrasare il grande Jeff Minter, in realtà ogni videogioco, in [illegible] un genere a se. Difficile è [illegible] chiudere questo speciale sen[illegible] conto di come i cosiddetti [illegible] aspirino a diventare [illegible] molto di più, e in altro [illegible]
M[illegible]stica del tempo [illegible] settori come quello dei giochi tattici alla *X-COM* (come nel prossimo attesissimo *Jagged Alliance 2*), e diventerà presto una costante a dispetto di quanto pensino i fanatici del turno, di tutto il resto non si può davvero fare una previsione, se si pensa che ancora oggi si viene sorpresi da giochi come *Evolution* (di cui è possibile trovare un demo sul nostro CD di questo mese), estremamente ben realizzati, ma dove la guerra che si combatte è quella per la sopravvivenza in base all'idea pericolosa di Darwin.
Ma ecco che ci arriva una notizia che ci fa riflettere.
Dopo tanti anni e tanti cambiamenti, sembra che alla fine torneremo tutti a giocare al grande, indimenticabile antesignano del genere, nella sua nuova incarnazione prevista per settembre '98: *Dune 2000*.
Davvero incredibile. In fondo, è proprio vero che le grandi idee non muoiono mai...

Gmc

DOVE TROVARE NUOVE MAPPE SU INTERNET

Internet è una sorgente continua di mappe aggiuntive, editor, manuali di strategia scritti da appassionati ed elenchi di trucchi per vincere sempre ogni partita ai nostri giochi preferiti. Interi gruppi di discussione sono dedicati ai giochi di strategia di maggiore successo, e potremo felicemente discutere gli aspetti che non ci convincono delle nostre partite con i più grandi esperti del settore, tra cui, ovviamente, è possibile trovare anche noi di GMC!

Ecco gli indirizzi a cui fare riferimento:

ftp://ftp.bungie.com/pub – Patch per Myth – The Fallen Lord
http://www.totalannihilation.com/framefans.html – Tutti i link ai siti dedicati a TA
http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/8285 – Dedicato ai giochi di strategia
http://users.aol.com/stowe33/levels2.htm – Pagina dedicata a Warcraft II
http://www.connix.com/~jeffp/warcraft/warcraft.htm – Warcraft II
http://www.pudzone.com/ - Warcraft II
http://meccaworld.com/red/maps.htm – Mappe di Red Alert
http://www10.torget.se/temple/cyard/dir.html#levels – Pagina dedicata a Command & Conquer
http://health2.uwsp.edu/C&C/datadownlink/RedAlert/ - Mappe Red Alert
http://www.gamesmania.com/cnc/redalert/raframes.html – Sito dedicato a Red Alert
http://www.ping.be/~ping9767/add-a-link.html – Sito di link a tutti i siti di giochi strategici
http://www.btinternet.com/~mattwolf/peter.htm – Sito dedicato a Dark Reign
http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/3214/ - Sito dedicato a Dark Reign

FIFA '98

I nostri migliori calciatori virtuali si sono riuniti in redazione e hanno compilato un'accurata e completa lista di trucchi e segreti per vincere il Campionato Italiano, la Coppa del Mondo e il Trofeo del Bar!

Il successo riscosso da *FIFA '98* è andato oltre tutte le più rosee aspettative. Come gioco, ha venduto un numero di copie impressionante, ha fatto delirare i giocatori più incalliti ed è riuscito a far rompere anche le amicizie più consolidate. Come un vero classico, ha dato vita a una vera e propria mania. Su Internet sono spuntati siti come funghi, nelle città si sono creati veri club di fan e in generale i tornei sono organizzati a un ritmo incalzante. Il conteggio delle partitine amichevoli attivate via modem sono poi fuori dalla portata di qualsiasi sistema computazionale. *FIFA '98* si è dimostrato un vero e proprio ciclone.

Tutti lo giocano, in molti si divertono, ma in quanti sanno sfruttare tutte le sue ricchezze? Secondo un'indagine tutt'altro che scientifica, solo pochi ostinati riescono a servirsi dell'intero repertorio di tocchi e strategie, scegliendo nella frazione di un secondo la mossa migliore. Gli altri, ogni tanto si ricordano delle finte, raramente si servono dell'anticipo e quasi mai sfruttano appieno l'intelligenza artificiale del programma. A loro, ma anche agli esperti alla ricerca di conferme scritte delle loro teorie, è dedicato questo speciale. Buon divertimento e... che vinca il migliore!

GABOLE

Per attivare le gabole pubblicate di seguito è sufficiente andare nella schermata di personalizzazione dei giocatori e sostituire il nome di un qualsiasi calciatore con uno dei codici che seguono. L'abilitazione vera e propria avviene in un secondo tempo. Nella schermata di selezione degli stadi, premete F5 per richiamare il riquadro da cui scegliere quali cheat usare.

urlofus	La palla non esce mai dal campo. Le partite diventano frenetiche e incredibilmente divertenti.
dohdohdoh	Ogni tiro e ogni cross acquistano traiettorie a dir poco pazzesche!
johnny atomic	Quando attivato, premendo due volte il tasto "E" il giocatore si tuffa, ottenendo un fallo a favore.
xplay	Un timer di 30 secondi compare accanto al cronometro. Quando indica lo zero, i giocatori della squadra in possesso di palla cadono all'istante, come se fossero falciati dall'uomo invisibile.
eac rocks	Tutti i giocatori, arbitro compreso, scendono in campo con un capoccione sulle spalle al posto della solita testolina.
footy	Premendo due volte di seguito "E", il giocatore in possesso di palla si lascia andare in un festeggiamento decisamente fuori luogo.





SISTEMA DI CONTROLLO

TASTIERA	SIDEWINDER PRO	GAMEPAD PRO	GAMEPAD	JOYPAD 2 TASTI
A	A	Rosso	Rosso	
S	B	Giallo	Giallo	1
D	C	Verde	Verde	2
Q	X	R1		
W	Y	Blu	Blu	
E	Z	L1		
Ctrl	L	R2		
Alt	R	L2		

Per comodità, da qui in avanti faremo riferimento ai comandi della tastiera.

QUANDO IN POSSESSO DI PALLA

A	Lancio/Cross
S	Passaggio
D	Tiro
Q	Triangolazioni assistite
W	Scatto
E	Salto
CTRL	Trascinamento della palla a sinistra
ALT	Trascinamento della palla a destra

QUANDO NON SI È IN POSSESSO DI PALLA

A	Scivolata
S	Selezionare un altro giocatore
D	Contrasto
Q	Scorrettezza o entrata cattiva
W	Sprint
E	Per entrare scorrettamente, col pallone in aria

Tenedo schiacciato CTRL o ALT...

A	Doppio passo
S	Finta, con balletto incorporato
D	Finta un tiro e supera l'avversario
Q	Finta laterale, con sbilanciamento dell'avversario
W	Giravolta sul pallone, alla Ronaldo!
E	Finta una direzione e va in un'altra

Colpendo lo stesso tasto due volte di seguito...

A	Alza la palla con il tacco
S	Passaggio filtrante
D	Pallonetto
E	Tuffo per ingannare l'arbitro

QUANDO LA PALLA È IN ARIA

Tenendo premuto il pulsante...

A	Colpo di testa verso un compagno
S	Passaggio di testa
D	Colpo di testa

Breve pressione, seguita da una "pigiata" più profonda...

A	Appoggio volante
S	Passaggio volante
D	Girata al volo
D + destra o sinistra	Sforbiciata

Nota: quando si orienta a rete una conclusione volante (sia essa una sforbiciata o una semplice girata di testa), con la direzionale è possibile indirizzare il colpo. Se le direzioni impostate sono opposte al tiro, la traiettoria viene schiacciata a terra.



EFFETTO BUFFERING

Quello che fin dal primo *FIFA Soccer* appariva come un terribile difetto di ritardo nei comandi, in *FIFA '98* ha rivelato finalmente la propria identità, ossia quella di un sistema di memorizzazione temporanea dei colpi. Grazie a questo dispositivo diventano possibili le azioni di prima, gli scambi in velocità e in generale un gioco abbondante di manovre fluide.
Sfruttarlo appieno è solo una questione d'abitudine. Inizialmente, può rivelarsi scomodo e irritante (palle che erroneamente vengono passate invece che scagliate in porta...), ma alla lunga il meccanismo si rivela irrinunciabile per la realizzazione di manovre realistiche e spettacolari.
Un chiaro esempio è, una volta ancora, quello dei cross dal fondo. Quando s'insegue la palla lanciata da un compagno, non è necessario attendere di entrarne in possesso per mettere al centro, basta premere (decidendo la potenza) il tasto dei cross, indirizzare e concentrarsi sul ricevente. In questo modo le probabilità di marcare una rete diventano incredibilmente elevate.
Tra le tante comodità, questo sistema offre quella di recuperare palloni quasi usciti, senza trascinarli con la propria corsa oltre la linea di fondo campo. Un'altra facilitazione è quella di effettuare triangolazioni, fraseggi e giochetti alla brasiliana.
Nella lista del "perfetto calciatore" si potrebbero aggiungere ancora decine di altre mosse, ma per una questione di spazio (si potrebbe scrivere un intero libro su *FIFA '98*!!!) preferiamo fermarci qua.



CONSIGLI GENERALI

- [illegible] p[illegible]zioni del computer corriamo sempre a marcare il nost[illegible] [illegible]che? Semplice, è al suo indirizzo che vengono lan[illegible] [illegible]o scopo del computer è semplice, ossia que[illegible] dai pali il numero uno e infilarlo così con un colpo di [illegible] in salto. Con questo piccolo accorgimento si tamp[illegible] delle azioni dell'Intelligenza Artificiale, salvando a[illegible] stes[illegible] sistema nervoso e joypad.
- [illegible] per infilare il portiere e quello di arrestare la prop[illegible] esattamente nel momento in cui l'estremo difens[illegible] computer può apparire immune alle finte, m[illegible] quel momento per effettuare una mos[illegible] fensore sarà saltato con estrem[illegible]
- [illegible] asfissiante è molto utile l'uno-d[illegible] indietro e lo si restituisce a[illegible] con un passaggio filtrante
- Le entrate del computer sono abbastanza prevedibili, specie quelle in scivolata. Il tasto del saltino, seppur poco realistico, è ottimo per superare un intervento simile.
- Quando una punizione è a nostro favore, le strategie sono tante. Il tiro in porta deve essere eseguito con un effetto tale da far passare la palla davanti al portiere.
Molte volte si tratta semplicemente di una questione di parametri del giocatore, quindi non prendete il consiglio come una certezza. In alternativa, si può passare a un compagno al centro dell'area (anche tirando forte contro la sua figura) e rapidamente ribattere in rete.
- Le finte sono fondamentali, consentono di liberarsi della marcatura e molte volte hanno la meglio sulle scivolate. Non bisogna però abusarne, in quanto il rovescio della medaglia di queste mosse sono un rallentamento dell'azione e la perdita definitiva dell'istante prezioso.

REPARTO PER REPARTO

DIFESA

La difesa è fondamentale, non solo per fermare gli attacchi avversari ed evitare terribili gol, ma anche per far ripartire rapidamente la propria azione in contropiede. Bisogna cercare allora di tenerla sempre integra, evitando fallacci da espulsioni o entrate a vuoto.
Quando l'avversario attacca, evitare in tutti i modi la sistematica caccia all'uomo, perché in questo modo la linea difensiva perde compattezza ed efficacia, offrendo ampi spazi per le incursioni delle punte. Il segreto sta nell'utilizzare saggiamente tre elementi. Il primo è quello dell'intervento (scivolata o contrasto), che se non va a buon fine apre varchi difficilmente colmabili.
Il secondo è quello tattico.
Quando gli attaccanti avanzano, si deve cercare di portare la loro azione sull'esterno, semplicemente seguendo i loro movimenti a una distanza di sicurezza.
In questo modo, è possibile sia chiudere gli spazi per eventuali passaggi filtranti, sia avventarsi su possibili indecisioni di controllo sulla sfera.
Naturalmente, nel caso l'avversario si avvicini troppo pericolosamente alla nostra porta, andiamo per l'intervento più sicuro (anche falloso).
Se è necessario stendere il giocatore, meglio farlo fuori area di rigore, poiché parare i calci di rigore non è cosa da poco.
Il terzo e ultimo fattore è legato all'Intelligenza Artificiale. I compagni di squadra non selezionati non sono affatto stupidi.
Si muovono continuamente, corrono a marcare l'uomo libero e all'occorrenza si lanciano anche sulle gambe dell'avversario.
Considerato il secondo punto (quello della tattica), specialmente in occasione di attacchi subiti sulle fasce laterali, è bene lasciare che sia la IA a gestire l'ostacolo a chi crossa, mentre con un altro giocatore (magari un centrocampista, in modo da fare mucchio) ci si piazza al centro dell'area ad aspettare un cross quasi certamente innocuo e facilmente intercettabile.

CENTROCAMPO

Forza e debolezza di tante squadre reali, il centrocampo è un peso delicato per gli equilibri di gioco. In base al modulo utilizzato e allo schieramento (in linea o a diamante), questo reparto può far vincere o perdere una partita. Le mezz'ala sono fondamentali, poiché le loro sgroppate sulle fasce consentono di lavorare l'avversario ai fianchi, quando le vie centrali risultano particolarmente intasate.
È bene non usarle per il pressing, risparmiando loro fatica e cartellini, in modo da tenerle ben lucide nei momenti decisivi. I centrali devono essere i mastini del reparto. Sguinzagliateli contro gli avversari, fateli lottare, ma sempre con un certo controllo della situazione e uno spiccato senso della misura.
Lasciarsi prendere la mano è facile, quindi eventuali ammonizioni inattese potrebbero decimare la linea intermedia.
In fase di ripiego è buona cosa tenere sotto il proprio controllo un centrale di centrocampo. In fase di attacco sono proprio i giocatori di questo reparto i più indicati a portar palla.
Da una parte perché in questo modo si hanno sempre davanti tutti gli attaccanti liberi (ali comprese), dall'altra invece un atteggiamento del genere permette di affrontare i contrasti avversari con giocatori fisicamente preparati ai calci sugli stinchi.

ATTACCO

Concludere a rete è il momento più bello del calcio e in *FIFA* tutte le emozioni (o quasi) di quest'intenso attimo di gioco sono simulate stupendamente. La complessità del reparto offensivo è tale da rendere necessaria una certa scissione dell'argomento, quindi esaminiamo, caso per caso, le sfaccettature della realizzazione a rete.

Contropiede

Quando in difesa s'intercettano i palloni si può optare per un rilancio improvviso con il tasto dei tiri. In questi casi, ma anche allorché un contropiede risulta azionato da una veloce combinazione, è bene centellinare le energie della punta, soprattutto se si trova lanciato a rete, col fiato dei difensori sulle spalle. Una cosa da non fare è premere ripetutamente e incessantemente il tasto degli scatti. I giocatori hanno una dose finita d'energia per correre alle alte velocità, dopodiché rallentano per riprendere fiato.
È allora consigliabile toccare il tasto della corsa con brevi interruzioni e acume tattico.
Una volta davanti alla porta si può fare un po' di tutto: piazzare un rasoterra nella diagonale opposta a quella seguita nella corsa, superare con un pallonetto il portiere in uscita oppure lasciare partire una staffilata alla "buco la rete".
L'unica avvertenza da seguire è quella di muoversi sempre prima di tirare, in modo da sbilanciare il portiere, privo di qualsiasi punto di riferimento.

Cross

I traversoni possono effettuarsi nei modi più disparati: diretti verso la porta, dalle fasce e in diagonale. In tutti i casi, i consigli sono circa gli stessi. Subito dopo il cross si deve posizionare l'omino, prima d'impattare la palla e indirizzarla a rete.
Per farlo è sufficiente selezionare il giocatore il più velocemente possibile ed eseguire il colpo desiderato (girata, incornata o sforbiciata) con il giusto tempismo.
Lo stesso consiglio è utile anche in fase difensiva, quando invece si devono respingere i palloni gettati nella mischia dall'avversario.
In alternativa al cross alto, è possibile servirsi del traversone rasoterra.
Effettivamente, si tratta di una mossa pericolosa, poiché più facilmente intercettabile dalla difesa attaccata. Tuttavia, se si riesce a ricevere il pallone, segnare una rete diventa davvero un gioco da ragazzi. Un consiglio: per poggiare in rete una palla passata rasoterra da una distanza ridotta, il tasto del passaggio si rivela più preciso e privo di sorprese.
Capita fin troppo spesso che gli attaccanti, anche dalle posizioni più comode, buttino via gol praticamente già fatti.





Riven

Il seguito di *Myst* rende onore al primo episodio, e a dispetto di chi è convinto che si avvalga solo di una grafica mozzafiato, *Riven* ha saputo offrire non pochi rompicapi. GMC ci guida attraverso le isole di questo mondo affascinante...

1. L'isola della stanza dorata

Non appena saremo giunti a Riven, un indigeno cercherà di portarci via il libro del prigioniero donatoci da Atrus, ma non potremo fare niente per evitarlo. Attendiamo dunque la fine della sequenza filmata, dopodiché ci troveremo liberi di uscire dalla gabbia. Per ora, non è necessario scervellarsi per capire come funziona il telescopio, perciò proseguiamo verso destra, su per la scalinata. Al termine ci troveremo di fronte a un ponte di legno e, dall'altra parte, a una stanza dorata con degli scarabei raffigurati sulle colonne.

Dall'interno della stanza è ben visibile una seconda uscita, che però è bloccata. Noteremo inoltre, sul muro di destra, prima di entrare nella stanza, un bottone: premiamolo quattro volte e poi scendiamo verso il mare, grazie alle scalinate che partono dalla nostra sinistra. Giunti in fondo alla gradinata, noteremo un fragile cancello di legno, chiuso con un lucchetto: non sarà necessario aprirlo, basterà passare sotto la porta. Da qui troveremo il secondo ingresso alla stanza dorata. Attraversiamo la stanza e proseguiamo verso il piccolo corridoio opposto, fino a raggiungere una valvola. Giriamo la maniglia, e poi torniamo sui nostri passi; in prossimità dell'uscita noteremo una leva e un pulsante di lato alla porta. Azioniamo la leva a sinistra e premiamo il pulsante a destra due volte. Oltrepassiamo la stanza e dirigiamoci verso la grata, sulla quale è raffigurata una stella a cinque punte. Anche in questa nicchia vi sono una leva e un pulsante. Azioniamo la prima e premiamo due volte il secondo. Ora usciamo dalla stanza e torniamo davanti al ponte di legno, nella locazione dove abbiamo visto la stanza dorata per la prima volta. Premendo il bottone all'ingresso della stanza due volte, noteremo che l'uscita prima bloccata, è ora aperta. Proseguendo verso la seconda uscita, ci troveremo nel generatore, dove diverse uscite sono collegate da una passerella di ferro. Proseguendo lungo il corridoio, usciremo verso l'esterno. Lungo questo tratto esterno di corridoio noteremo due nicchie entro le quali vi sono dei tubi con le rispettive maniglie per chiuderli. Chiudiamo entrambe le maniglie, poi torniamo indietro fino all'ingresso alla stanza dorata. Oltrepassiamo il ponte di legno, entriamo nella prima stanza a sinistra. Appena avanzeremo verso la sedia, al centro della stanza, si solleverà la gabbia che la protegge. Prima di sederci però, osserviamo l'oblò sulla destra, appena entrati. Attraverso l'oblò potremo vedere una stanza circondata da un ximponente colonnato. Se azioniamo la leva sulla sua sinistra, noteremo che si aprirà una porta. Ora sediamoci sulla sedia e, dopo aver premuto il pulsante di destra, azioniamo la leva a sinistra.

Usciamo dalla stanza, entriamo nella stanza successiva, ovvero la stanza con il colonnato che abbiamo visto attraverso l'oblò, e usciamo dalla porta che abbiamo visto aprirsi. In questa locazione noteremo una stana cabina, simile a una cabinovia, che ci permetterà di raggiungere altre isole. Per richiamarla, basterà premere il pulsante blu. I comandi della cabinovia sono molto simili a quelli di un tram: la leva che si sposta in avanti fa proseguire la cabinovia, mentre il pomolo che ruota da destra a sinistra (e viceversa) ne inverte il senso di marcia, facendo perciò girare la cabina di 90°.









2. L'isola del villaggio

Dopo un emozionante giro sulla cabinovia (sembrano montagne russe!), raggiungeremo l'isola del villaggio. Proseguendo verso nord, prima di girare a sinistra, noteremo sulla roccia alla nostra sinistra una sfera infissa nella parete. Se ruotiamo la sfera con la semplice pressione della mano, questa emetterà uno strano suono, e tornerà nella posizione originaria. Ora voltiamoci di 90° e proseguiamo verso le scale di pietra. Da questo punto in poi, troveremo moltissimi bivi, ma sarà facile ricordarsi la piantina dell'isola. Proseguiamo verso destra, in alto, e oltrepassiamo il grosso ponte di legno; poi teniamo la destra fino al cancello di legno. Proseguiamo attraverso la foresta, e giunti ad un ulteriore bivio, continuiamo verso sinistra. La prossima locazione, sarà un pontile di legno, dal quale potremo sentire la sirena trasmessa dalla torretta. Camminiamo verso destra, oltre il corridoio blu, fino ad arrivare al villaggio. Benché la struttura del villaggio sembri molto intricata, un labirinto di scale e ponti di legno, in realtà per giungere in cima al villaggio vi è una sola strada possibile. Basterà seguire il ponte dal quale siamo arrivati, e giungeremo a uno spiazzo, dove noteremo una specie di altare. A lato dell'altare c'è un sommergibile: azionando la leva, una carrucola farà immergere il sottomarino, riportandolo al livello più basso del villaggio, nella baia. Ripercorriamo a ritroso il percorso fatto per giungere fino in cima, e torniamo all'incrocio sul pontile di legno, dove abbiamo sentito suonare la sirena.

Ora, invece di proseguire oltre il cancello, continuiamo verso le scale fino all'inizio del ponte di legno. Di fronte a questo bivio, invece di proseguire verso il cancello di legno, teniamo il sentiero di destra e saliamo sul carrello della miniera. Il carrello verrà azionato dalla leva sul muro a sinistra, e ci porterà sull'isola del laboratorio.



3. L'isola del laboratorio

Scendendo dalla carrucola, ci troveremo in una larga baia. Scendiamo dalle scale ed entriamo nel padiglione alla nostra destra. In realtà, si tratta di un enorme bollitore. Proseguiamo lungo la passerella che circonda il padiglione, e ruotiamo la maniglia a sinistra. Torniamo poi di nuovo verso il carrello e raggiungiamo la valvola posta in fondo al lungo pontile, in mezzo alla baia. Ruotata la consueta maniglia, torniamo sulla passerella del padiglione. A questo punto, ruotiamo la leva di destra che spegnerà il fuoco sotto il padiglione, e di conseguenza l'acqua all'interno smetterà di bollire. Poi, giriamo la ruota alla nostra sinistra e infine abbassiamo la leva sul muro a destra. Prima di aprire la porta di ferro del padiglione, ricordiamoci di girare un'altra volta la maniglia a sinistra, ovvero la prima che abbiamo azionato. Scendiamo le scale, e benché immersi nel buio più assoluto, proseguiamo dritti fino al tunnel. Sbucheremo in cima alla montagna, al di sopra del padiglione. Seguendo il sentiero nella roccia, raggiungeremo un balcone di ferro. Una volta aperta la botola che permette di raggiungere la spiaggia sottostante, oltrepassiamo le doppie porte di ferro e poi richiudiamole alle nostre spalle: solo così infatti, noteremo che ai lati delle porte si dipartono due corridoi. Prendiamo il corridoio di destra, quello che esce all'aperto. Dopo pochi passi noteremo sulla destra una leva: azioniamola e torniamo alle due porte.

In fondo al corridoio centrale troveremo uno strano meccanismo, composto da una piccola sfera forata. Se mettiamo del cibo (lo troveremo sul piattino a destra della sfera) nel centro della sfera, noteremo che questa funziona come una tagliola (se immergiamo la sfera con il cibo nella acqua sottostante, catturеremo una rana; sennonché, sarà utile, più avanti, ricordarsi di aver incontrato una rana). Alzando lo sguardo ci accorgeremo che le pale del ventilatore sono bloccate, perciò possiamo aprire il condotto dell'aria e proseguire fino al laboratorio di Gehn.

La cosa più importante nel laboratorio è il diario, che troveremo sulla scrivania. Tra quelle pagine infatti è custodita l'esatta serie di simboli, per aprire le cupole.



Essendo diversa in ogni gioco, sarà necessario copiarla.
Rechiamoci verso la porta, e usciamo dopo aver premuto il pulsante blu.
Proseguiamo verso destra, attraverso il lunghissimo ponte; per poter attraversare l'ultimo tratto, sarà necessario azionare la leva nera alla nostra destra, che farà abbassare un segmento del ponte. Ora ci troviamo nel generatore dell'isola della stanza dorata.

4. L'isola della stanza dorata – parte II –

Proseguiamo verso il ponte, per uscire dalla prima porta a sinistra, verso l'esterno. Sembrerà impossibile proseguire, infatti manca un segmento del ponte, che ci permetterebbe di continuare; ma per risolvere l'impasse, basterà premere il pulsante a sinistra della porta d'uscita.
Proseguiamo lungo il ponte, e giunti in fondo, azioniamo la leva a destra, che ci aprirà la porta, consentendoci di entrare. Ora ci troveremo in una locazione piccolissima, dove l'unica cosa con cui possiamo interagire è una piccola nicchia che sembra un ascensore.
Torniamo al generatore e proseguiamo sulla passerella fino a quando non noteremo una ruota: se si fa girare, la passerella si prolungherà fino a permetterci di proseguire. Prima di attraversare il ponte per raggiungere la stanza dorata, dobbiamo azionare la leva alla nostra destra, che sposterà la rampa del ponte, costituendo una gradinata che ci consentirà l'ingresso alla cupola sovrastante il generatore. Ora non ci resta che tornare all'isola del laboratorio, ripercorrendo il lunghissimo ponte.

5. L'isola del laboratorio – parte II –

Giunti sull'isola, torniamo al laboratorio di Gehn, e poi usciamo dalla porta a sinistra. Prima di uscire, ricordiamoci di premere il bottone blu davanti alla porta, che richiamerà la cabinovia alla stazione. Scendiamo per le scale fino alla piattaforma dove si ferma la cabinovia, e utilizziamo lo strano mezzo di trasporto fino all'isola successiva.

6. L'isola della mappa

Imbocchiamo il tunnel e proseguiamo oltre le scale. Il panorama che ci si presenta è alquanto futuristico. Attraversiamo la palude e le rocce, fino a entrare in un ascensore situato all'interno della roccia. Azioniamolo, premendo il bottone a sinistra: verremo così trasportati in cima alla formazione rocciosa, da cui potremo vedere cinque isolotti di pietra che emergono dall'acqua. Questi cinque isolotti rappresentano le cinque isole che formano Riven, nella esatta posizione e dimensione: in pratica ci troviamo di fronte a una mappa.
Torniamo di nuovo alla cabinovia, per superare la porta sulla banchina opposta a quella in cui ci troviamo. Per arrivare dall'altra parte, basterà salire sulla cabinovia, girarsi di 90° ruotando il pomolo, e poi scendere. Proseguiamo oltre la porta, e poi giriamo a destra.
Azionata la leva, saliamo sull'ascensore: il bottone sulla sinistra ci porterà al livello superiore. Proseguiamo lungo il corridoio, finché non noteremo in lontananza Gehn che scappa. Non perdiamo tempo inseguirlo, ma proseguiamo raggiungendo la locazione della sedia. Sediamoci e premiamo il pulsante di destra: sembrerà di essere nuovamente in un sottomarino, perché da qui sarà possibile osservare la vita sott'acqua.
Se spostiamo la leva di destra apparirà un quadro comandi che ci permetterà di cambiare il colore della lanternina, appesa di fronte a noi; a ogni simbolo raffigurato, corrisponde un colore (se scegliamo il colore rosso, attireremo verso di noi un grosso pesce, che se ne andrà quasi subito con aria indifferente...). Spostando, invece, la leva di sinistra, potremo vedere la cella di Catherine.
Torniamo alla cabinovia: la nostra missione su quest'isola è terminata, anche se non abbiamo ancora eliminato Gehn.







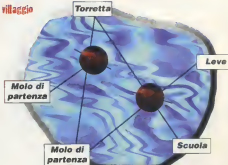
7. L'isola del villaggio – parte II –

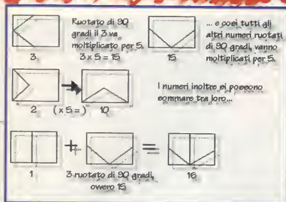
Giunti all'isola del villaggio, proseguiamo verso l'unica isola ed entriamo nell'ascensore. Azioniamo la leva per salire al livello superiore (quindi la leva andrà girata di 180°, non di 90°, altrimenti l'ascensore si fermerà al livello intermedio), e quando l'ascensore si sarà arrestato, proseguiamo lungo la passerella. Oltrepassata la sfera che gira, noteremo una costruzione conica. Entriamoci e sediamoci sulla sedia. Azionando la leva di sinistra, la sedia verrà elevata da un braccio meccanico, che la solleverà a un'altezza tale, da consentirci di vedere l'intero villaggio. Azionando la leva di destra invece, noteremo che scatterà il meccanismo di apertura e chiusura della base della torretta nella laguna; lasciamo la base chiusa e torniamo verso l'ascensore. Questa volta, fermiamoci al piano intermedio (ruotando perciò la leva di 90°). Non appena si fermerà l'ascensore, premiamo il bottone blu e azioniamo la leva sulla sinistra, che farà abbassare la rampa della gradinata. Proseguiamo sempre dritti, fino a incontrare una bimba che scappa, e al bivio, proseguiamo verso sinistra. Seguiamo il sentiero, e oltrepassato il ponte di legno, scendiamo le gradinate di pietra, fino a raggiungere la baia sottostante. Qui noteremo due grandi dinosauri marini, sdraiati sulle rocce, che scompariranno in mare al nostro arrivo.





Proseguiamo fino ad arrivare a una scala a pioli di legno, scendiamo, e ci ritroveremo di fronte a una piccola vasca di marmo.
Ruotiamo la sfera sulla quale è raffigurato un occhio stilizzato (la stessa che abbiamo visto su quest'isola, scesi dalla cabinovia) e ruotiamo la manopola in basso a destra, sul bordo della vasca. Dai bocchettoni all'interno della vasca uscirà un flebile fiotto d'acqua che andrà a formare, tra la roccia, il profilo di un animale (che sembra essere un pesce fossile). Continuiamo a scendere grazie a una serie di scale a pioli, fino al livello inferiore; qui, troveremo un piccolo pontile, presso il quale è ancorato un sottomarino (quello che abbiamo precedentemente calato in acqua).
I comandi all'interno del sottomarino sono simili a quelli della cabinovia: la leva sulla destra fa avanzare il sottomarino; quella che si sposta da destra a sinistra orizzontalmente permette di decidere ad ogni scambio quale direzione prendere, e infine il pomello centrale che ruota, fa sì che si possa cambiare direzione di marcia (in sostanza ci si ruota di 90°).
Giunti al lato opposto della baia, saliamo lungo la parete grazie a una serie di ganci sporgenti. In cima, ci troveremo dinanzi a cinque leve. Dovremo posizionarle tutte quante verso l'alto: così facendo, apriremo delle "bolle d'aria" nella baia, che ci consentiranno di uscire dal sottomarino in locazioni dove prima non ci era possibile farlo, in quanto sommersi dall'acqua. Torniamo al sottomarino e dirigiamoci verso la scuola, ovvero quella piccola costruzione bassa, con la porta d'ingresso posizionata esattamente di fronte all'attracco del sottomarino.



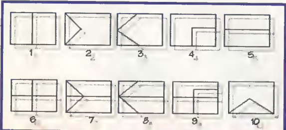


Appena entrati, sulla sinistra noteremo un piccolo gioco di legno: rappresenta due uomini legati a una corda, penzoloni sul mare, nel quale, nuota indisturbato uno squalo. Girando la rotella vicino allo squalo, verrà selezionato un simbolo, che corrisponderà a un numero da 1 a 10.

Questo giochino ci permetterà di imparare rapidamente i numeri, per poter decifrare i codici segreti.

Ora torniamo al sottomarino e dirigiamoci verso la torretta. Giunti in mezzo alla base, noteremo una maniglia, che una volta azionata farà scorrere una carrucola. Issiamoci verso la cima della torretta grazie alla carrucola.

Attraverso la grata noteremo un prigioniero: basterà premere il pulsante a destra della grata per liberarlo (ci sarà peraltro molto riconoscente) e poter accedere alla cella. All'interno noteremo una specie di tombino: alzata la grata sporgerà una maniglia. Tiriamo la maniglia per aprire un passaggio segreto, e proseguiamo nella più totale oscurità fino ad arrivare in prossimità del mare. Grazie alla luce che proviene dall'esterno, noteremo una serie di lampade, che si possono accendere; torniamo sui nostri passi, e accendiamo le lampade che incontreremo lungo il corridoio. Grazie all'illuminazione più decente, ci accorgeremo dell'esistenza di una grossa porta in pietra. Apriamola e seguiamo il corridoio appena scoperto, fino a giungere a una stanza con delle pietre disposte in modo circolare. Le pietre rappresentano gli animali che abbiamo incontrato durante l'avventura fino a questo momento: basterà premere le 5 pietre nelle sequenza corretta per aprire lo scaffale che contiene il libro di passaggio tra i mondi. Le pietre vanno premute in quest'ordine (avendo la porta da cui siamo entrati esattamente di fronte): la 6ª da sinistra (il pesce), e la 1ª da sinistra (lo scarabeo). Ora giriamoci a destra e premiamo la 2ª da sinistra (la rana). Giriamoci a destra nuovamente e premiamo la 7ª da sinistra (il dinosauro marino) e la 4ª da sinistra (il pesce fossile). A questo punto la nicchia di fronte a noi si aprirà, permettendoci di utilizzare il libro e raggiungere l'isola del globo.





8. L'isola del globo

Rapiti della grandiosa maestosità del globo (ma ancor di più, dal non capire affatto che cosa sia!), torniamo sui nostri passi e troveremo vicino al libro di passaggio tra le due isole, i nostri amici indigeni, che sembra ci abbiano rinchiusi in una cella presso il villaggio per l'ennesima volta. Improvvisamente, la monotonia della nostra prigionia viene spezzata dall'arrivo di una donna, che ci lascerà il libro che ci fu precedentemente sottratto all'inizio del gioco, e il diario di Catherine, contenente una sua lettera. Apprezziamo il gesto, benché la comunicazione con la donna non sia delle più gratificanti... Dopo aver letto attentamente l'agenda, la donna tornerà per un'altra breve visita, portandoci un altro libro: questa volta però si tratta di un libro di passaggio che ci porterà all'isola del villaggio, nella locazione delle pietre in circolo con incisi gli animali stilizzati. Raggiungiamo la cabinovia e torniamo all'isola della stanza dorata (entriamo nella stanza del colonnato, proseguiamo lungo il corridoio e attraversiamo il ponte). Anche se possediamo già la combinazione del telescopio, non sarà necessario utilizzarlo ora, altrimenti potremmo dare a Gehn la possibilità di fuggire.

9. L'isola della stanza dorata – parte III –

La stanza dorata dovrà essere girata in modo tale da permetterci l'ingresso al generatore. Scendiamo le scale a sinistra, entriamo passando sotto al cancello di legno e dirigiamoci verso il generatore.

Dal momento che abbiamo precedentemente sollevato la rampa di scale, ora potremo avere accesso alla cupola del generatore. Giunti in cima, noteremo un meccanismo simile a una pressa. Il quadrante è suddiviso in cinque zone, ovvero le cinque isole che compongono Riven; il nostro obiettivo sarà posizionare le palline colorate (che rappresentano le cupole site nelle diverse isole) nel quadrante, al posto giusto. La pallina gialla dovrà rimanere al suo







posto, mentre le altre vanno posizionate come nel disegno a lato (il quadrante è formato da una griglia 25 x 25, e il punto origine (0,0) è l'angolo in basso a sinistra). Poi, azioniamo la leva sul muro di destra e premiamo il pulsante bianco.

Torniamo al ponte di legno, all'esterno del generatore, e premiamo il pulsante all'ingresso della stanza dorata, per aprire il passaggio verso il generatore.

Percorriamo la passerella verso l'uscita situata più in basso, e proseguiamo fino a raggiungere l'ingresso di un corridoio nella roccia, alla cui destra apparirà un bottone. Premendolo azioneremo una piccola piattaforma elevatrice che ci porterà al piano inferiore.

Proseguiamo verso la cupola rotante; per fermare la cupola, basterà fissare la serie di simboli che ruotano attraverso la lente del piccolo telescopio: tra questi simboli sarà facile notare che ve ne è uno più luminoso degli altri. Noi dovremo premere il bottone sul telescopio nell'esatto istante in cui apparirà il simbolo attraverso la lente.

Basterà anticiparlo di una frazione di secondo, e la cupola si aprirà, rivelando un secondo puzzle che ci impedisce di proseguire: una serie di barrette da collocare nella giusta posizione.

Ma non ci lasceremo scoraggiare e, dopo aver tradotto in numeri i simboli trovati sul diario di Gehn (devono essere numeri dall'1 al 25), saremo in grado di aprire la cupola (le barrette vanno posizionate sulle tacche che corrispondono infatti ai numeri dall'1 al 25). All'interno della cupola troveremo il libro di passaggio, che ci trasporterà sull'isola di Gehn.

10. L'isola di Gehn

Tra le sbarre della gabbia in cui ci troveremo imprigionati (di nuovo?!) noteremo un pulsante: premendolo richiameremo nella stanza Gehn. Dopo un lungo sproloquio sulla sua vita incompresa, sulla società ingrata, sui suoi progetti e cambiamenti, Gehn riuscirà a strapparci dalle mani il libro del prigioniero (sembra che vada a ruba) e dopo averlo sfogliato, ci mostrerà la finestra di passaggio tra i mondi. Il caro Gehn ignora che se il libro viene utilizzato una seconda volta non funge più da passaggio, ma al contrario è in grado di imprigionare per sempre l'ignaro fruitore. Perciò, non appena ci mostrerà il libro, approfittiamone per entrarci, prima che lo faccia lui.

Ora ci troviamo nella sua stanza, liberi di curiosare ovunque. Azioniamo la leva che accenderà la spia rossa dell'oblò sulla sfera di bronzo a lato del tavolino, e tiriamo la leva di fronte alla finestra, a sinistra della porta. Poi, scendiamo nella camera da letto di Gehn, e dopo aver, ovviamente, sfogliato qualche pagina del suo diario personale, osserviamo attentamente la sfera musicale a lato del diario. Questa, una volta aperta, produrrà una serie i cinque









suoni, che sarà una combinazione di tre rumori diversi (uno simile a un tintinnio, uno più sordo simile a quello di un ingranaggio, e un terzo somigliante al "charleston" della batteria); la combinazione è diversa in ogni gioco, perciò tenetela a mente, perché sarà indispensabile più tardi. Ora utilizziamo il libro (tra i cinque in circolo al piano superiore) con un solo quadratino raffigurato sulla copertina, che ci trasporterà sull'isola di Catherine.

11. L'isola di Catherine

Una volta raggiunta l'isola, premiamo il pulsante che noteremo sotto il leggio, e quando la cupola si sarà richiusa, proseguiamo verso la costruzione in fondo alle scale. Oltre la gabbia che non ci permette di proseguire, noteremo tre pedalini, che riproducono esattamente i tre suoni della sfera musicale, che abbiamo visto nella camera da letto di Gehn. Duplichiamo l'esatta sequenza proposta dalla sfera, e la gabbia si trasformerà in un ascensore, per portarci esattamente alla cella di Catherine, e farla libera. Dopo averci ringraziato, la bella Catherine si dileguerà, affidandoci un nuovo compito da svolgere nell'isola della stanza dorata...

Per tornare nella prima isola, dovremo utilizzare il metodo usato precedentemente sull'isola della stanza dorata per aprire la cupola rotante. Anche in questo caso, infatti, dovremo individuare il simbolo più luminoso (che non sarà lo stesso di prima, infatti ogni cupola ha un suo simbolo di riconoscimento) e premere il pulsante sul telescopio; in compenso, la combinazione delle barrette è la stessa per tutte le cupole. Attraversati gli spazi cosmici, ci ritroveremo nella stanza di Gehn: questa volta il libro che ci porterà a destinazione, è quello che ha raffigurati in copertina cinque quadratini. Giunti sull'isola della stanza dorata, dovremo premere il pulsate sotto il leggio per uscire dalla cupola. A questo punto, ci troveremo all'esterno del generatore. Entriamo e proseguendo lungo la passerella di ferro, raggiungiamo la rampa di scale che ci permettono di raggiungere la cupola del generatore: azioniamo la leva per abbassare la rampa di scale, attraversare la stanza dorata, svoltiamo a destra, e giungeremo nuovamente alla prima locazione del gioco, ovvero di fronte al telescopio. Per prima cosa dovremo togliere il fermo in basso a sinistra che impedisce al telescopio di abbassarsi oltre una determinata altezza; poi formiamo la combinazione che abbiamo trovato sul diario di Catherine sui tasti (chiaramente la combinazione sarà formata da numeri dall'1 al 5, ed è diversa in ogni gioco) per poter aprire il coperchio della lente; infine, giriamo verso il basso la levetta alla destra del telescopio, e premiamo il bottone, che calerà il telescopio verso la lente. Ora non ci resterà che assistere al momento in cui il telescopio infrangerà la lente, con la speranza di incontrarci in un altro universo, se il nostro viaggio cosmico avrà fine...





Trucchi & Segreti

In questa rubrica, GMC propone i trucchi e i codici più utili per i giochi recentemente apparsi nei negozi. Se non troviamo tra questi il nome del gioco che non ci lascia dormire di notte scriviamo a GMC, e vedremo soddisfatte le nostre richieste in queste pagine o nell'angolo della posta.

QUAKE 2

I ragazzi della Id Software hanno creato qualcosa che non è esagerato definire il miglior gioco finora mai visto sui nostri PC. Ma poiché non siamo tutti robot o perfette macchine da guerra ecco alcuni codici da inserire in console per aiutarci a far piazza pulita.

God
permette di diventare invincibili
Give all
abilita tutte le armi
Notarget
i nemici non ci potranno vedere
Noclip
con questo codice possiamo passare attraverso i muri
Give rocketlauncher
attiva il lanciamissili
Give grenadelauncher
attiva il lanciagranate
Give shotgun
attiva il fucile
give sshotgun
attiva il superfucile
give rebreather -
...quando comincia a mancare il fiato
give health
questo codice ci da 100 punti di energia
give ammo
avremo così un buon numero di munizioni
give armor
l'armatura è importante!
give blue key
usiamo questo codice se siamo senza chiavi blu
give red key
usiamo questo codice se siamo senza chiavi rosse
give security pass
avremo il Security Pass

I-WAR

Con *I-War*, recensito sul numero di gennaio, possiamo tuffarci nello spazio siderale comandando fantastiche astronavi. Il Capitano Kirk ci ha mandato qualche trucco per semplificarci la vita. Digitiamo "darkgoat" nella scheda di riferimento del giocatore (quella della carriera) per attivare i seguenti codici.

SHIFT DI SINISTRA + BACKSPACE - Aggiunge la missione selezionata alla carriera del giocatore
SHIFT SI SINISTRA + 0 - permette di accedere a tutte le missioni

Durante il gioco possiamo premere:

SHIFT DI SINISTRA + 8
salta in prossimità di un obiettivo
SHIFT DI SINISTRA + 9
uguaglia la velocità a quella dell'obiettivo
SHIFT DI SINISTRA + 0
fa esplodere l'astronave selezionata
SHIFT DI SINISTRA + i
ci permette di diventare invincibili
SHIFT DI SINISTRA + w
superiamo automaticamente la missione

E infine, ecco un trucco: apriamo con Excel il file PREC che si trova nel percorso PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE nel disco fisso in cui abbiamo installato il gioco.
Dopo aver aperto il file troveremo una colonna chiamata PREC piena di numeri; sostituiamo ciascun numero con uno 0 e salviamo. Ora possiamo accedere fin dall'inizio a tutti i livelli.

G-POLICE

In questo interessante gioco della Psygnosis interveniamo sulle strade cittadine, pilotando un elicottero super tecnologico. Ma poiché 35 missioni da portare a termine con successo sono molto difficili da digerire, ecco alcuni codici che ci possono senz'altro aiutare.
Nel menu principale digitiamo uno dei seguenti trucchi.

SUPACAM - attiva una telecamera speciale (da provare!)
BENIHILL - un trucco divertente che trasforma le automobili
PANTALON - abilita tutte le missioni segrete nella sezione di allenamento

DOOBIES - gli scudi di difesa non si danneggiano mai (attenzione: non si può avanzare nelle missioni finché il codice è attivo)
MRTICKY - attiva le armi infinite (attenzione: non potremo avanzare tra una missione e la successiva finché questo codice è attivo)
STATTOE - fornisce informazioni durante il gioco

Ed ecco i codici per tutti i livelli.

1	MADGAV
2	DOLMAN
3	SONAGAV
4	ACEDUF
5	JOJOGUN
6	WENSKI
7	SAEGGY
8	MAZMAN
9	DAZMAN
10	DELUCS
11	ANDOOOO
12	KIMBCHS
13	ANDYMAC
14	YERMAN
15	OLLIEB
16	THEYOLK
17	TONYMASH
18	ANDYCROW
19	BIONIC
20	TSLATER
21	IAINTHOD
22	JONRITZ
23	CLAIREC
24	STEVEBOT
25	ANGUSF
26	EUANLEC
27	EDFIRE
28	STUBOMB
29	THONBOY
30	JIMMAC
31	PUGGER
32	ROSSCO
33	CAKEBOY
34	NIKNAK
35	SAGLORD

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA, recensito sul numero di gennaio di Giochi per il Mio Computer, non è certo un gioco facile: spesso, per poter controllare la nostra vettura, resistere agli assalti e alle sportellate degli altri piloti, dobbiamo prodigarci in veri e propri numeri con il volante. Per renderci più semplice la vita, al posto del nostro nome inseriamo uno dei seguenti codici:

CMGARAGE
abilita le vetture aggiuntive (i due garage vuoti dopo la Laguna)
TANK
al posto del clacson abbiamo ora un'arma potentissima per "bruciare" gli avversari
FLEXMOBILE
la macchina diventa a trazione posteriore
XBOOSTME
proviamo questo codice per diventare velocissimi
CMCOPTER
passa alla visuale dall'elicottero (solo nella modalità a un giocatore)
CMSTARS
il cielo ci sembrerà diverso dopo aver digitato questo trucco
CMNOHITS
possiamo guidare attraverso le vetture avversarie come se non ci fossero
CMMICRO
attiva la visuale del circuito dall'alto
CMCHUN
attiva la visuale "Go-Kart"
CMLOGRAV
diminuisce la gravità (come se fossimo sulla Luna)
CMCATDOG
digitiamo questo codice per veder piovere cani e gatti dal cielo
CMHANDY
ingrandisce la mani sul volante
JHAMMO
attiva tutti i tracciati

SCREAMER RALLY

Dopo *Screamer* e *Screamer 2*, l'italiana Milestone porta sui nostri video *Screamer Rally*, un gioco divertentissimo caratterizzato da elevata longevità e grafica mozzafiato. Inseriamo questi codici nel menu principale

TRAMO
con questo codice possiamo gareggiare su tutti i tracciati fin da subito
CARBO
questo trucco attiva tutte le macchine presenti nel gioco
LEALL
abilita l'accesso a tutti i tornei

MEN IN BLACK

Non è la prima volta che titoli per il grande schermo che hanno registrato grandi incassi al botteghino vengano convertito su PC. Purtroppo, il risultato il più delle volte non è esaltante. Comunque, se vogliamo essere dei perfetti "uomini in nero" premiamo ESC durante il gioco e digitiamo "DOUGMATIC" finché verremo riportati nel gioco. Poi premiamo di nuovo ESC e inseriamo i codici seguenti:

GIVEME
attiva tutte le armi
LOADME
munizioni infinite
HEALME
restituisce tutta l'energia
PROTECTME
abilita l'invulnerabilità
MOVEME
con questo codice possiamo accedere a tutti i livelli
AGENTJ
diventiamo l'agente J, Will Smith
AGENTK
diventiamo l'agente K, Kevin Cunningham
AGENTL
diventiamo l'agente L, Laurel Weaver
ARCTIC
andiamo direttamente alla prima missione (Arctic Level)
HQ
con questo codice andiamo direttamente al quartier generale dei MIB
KILLEM
uccide gli alieni

TOMB RAIDER 2

Una precisazione rispetto al trucco pubblicato sul numero di febbraio. Sia per saltare il livello che per avere tutte le armi, c'è una precisa sequenza di azioni da seguire. Per prima cosa premiamo lo slash (/) solo se abbiamo la tastiera inglese; se abbiamo la tastiera italiana premiamo il meno (-), il tasto che si trova alla sinistra del tasto SHIFT di destra. Poi possiamo seguire fedelmente la sequenza già pubblicata.

Gmc

Blade Runner

Probabilmente, il titolo più originale e rivoluzionario degli ultimi sei mesi, e sicuramente la miglior conversione dal grande schermo a videogioco di tutti i tempi, *Blade Runner* è anche un'avventura particolarmente complessa, in cui è difficile riuscire a trovare tutti gli indizi, spesso nascosti ovunque in maniera quasi ossessiva. Scopriamo quindi insieme tutti i segreti di questo affascinante gioco!

ATTO I

ANIMALI DA RUNCITER

Appena arriviamo sul luogo del delitto, parliamo con il poliziotto e ordiniamogli di interrogare le persone presenti sul posto per cercare qualche testimone. Controlliamo poi l'idrante e la porta del negozio. Raccogliamo da terra il pezzo cromato di una macchina e poi entriamo nel negozio. Parliamo con Runciter per farci descrivere quanto è accaduto. Interroghiamo il proprietario a proposito di Lucy, la sua commessa, delle referenze, del movente e riguardo i manufatti artificiali. Selezioniamo la telecamera distrutta in alto, per entrare in possesso del laser-disc della rapina. Passiamo nell'angolo della stanza dove è presente la scrivania di Lucy. Prendiamo il cane giocattolo, le caramelle e le bacchette da terra. Usciamo dal negozio e parliamo al nostro collega per scoprire qualcosa di nuovo.

STAZIONE DI POLIZIA

Entriamo nell'ascensore e scendiamo al secondo piano. Ascoltiamo le notizie al televisore: se sentiamo che la Tyrell Corporation ha annunciato il ritiro di tutti i Replicanti Nexus 6, vuol dire che Gordo sarà, in questo caso, un replicante. Passiamo poi nella Esper Room. Scarichiamo il nostro KIA nel computer della centrale e, quindi, analizziamo il laser-disc di Runciter. Esaltiamo la prima immagine per avere le foto di Lucy (dietro la gabbia della tigre), delle sue scarpe e della scrivania in alto a sinistra. Controlliamo poi la seconda immagine per trovare la foto di Clovis. Esaltiamo quindi la macchina nera, una Sedan, per trovare le foto di parte della targa e del mezzo usato per il delitto. Saliamo al terzo piano e parliamo con Dino, il responsabile del reparto della scientifica del distretto. Chiediamogli tutto il possibile riguardo al nostro caso e, poi, torniamo al lavoro.









CHINATOWN

Adesso ci aspetta un po' d'azione. Parliamo con Gordo (l'uomo vestito di rosso) per un paio di volte e poi chiediamo a Howie Lee di Lucy (mostriamogli la foto), della raccomandazione di Lucy e del suo cuoco, Zuben. Passiamo nella cucina e interroghiamo Zuben sulla foto di Lucy. Appena finisce di parlare, scansiamoci verso destra per evitare il pentolone. Corriamo dietro al cuoco fino alla casa, non fermiamoci a parlare con il vagabondo ed entriamo. Prendiamo la rampa di scale a destra e saliamo per poi superare la porta. Una volta entrati, avviciniamoci alla porta e aspettiamo l'apparizione di Zuben. Se vogliamo essere dei simpatizzanti dei Replicanti, mettiamo via la nostra arma e parliamo con lui. Se vogliamo, invece, mostrare di essere dei bravi Blade Runner, spariamo senza indugio. In quest'ultimo caso, esaminiamo il corpo di Zuben per trovare una foto da aggiungere all'archivio. Torniamo nel salone d'ingresso e usciamo dalla saracinesca che prima era chiusa. Parliamo con Gaff e andiamo a cercare nel cassonetto dei rifiuti dove prima stava rovistando il vagabondo, per trovare la targa completa della Sedan nera.

CASA DI RAY

Giochiamo con Maggie, quindi andiamo nella nostra stanza per poter riflettere



su quanto accaduto. Se non abbiamo ritirato Zuben, Lucy ci avrà lasciato un messaggio molto strano, prima traccia della terribile verità che ci portiamo dietro nel caso in cui decidiamo di essere dalla parte dei Replicanti. Ascoltiamo le notizie in TV e poi andiamo a letto.

ATTO II

TYRELL CORPORATION

Dopo aver saputo quanto è successo durante la notte tramite la segreteria, andiamo al palazzo della Tyrell. Parliamo con il guardiano e saliamo utilizzando l'ascensore. Prima di entrare nel Grav-Test, prendiamo da terra il volantino e l'orecchino del rasta. Entriamo nella stanza e raccogliamo la scatola porta-vivande e il collare. Guardiamo i resti dei tre cani e del povero Eisenduller. Torniamo fuori e utilizziamo il computer a destra per entrare in possesso del materiale su cui sta lavorando la Tyrell Corporation. Scendiamo al pian terreno, dove incontreremo la nostra cara Crystal e interroghiamola sul suo caso. Interroghiamo quindi il guardiano su tutto quanto c'è possibile.

STAZIONE DI POLIZIA

Scarichiamo il nostro KIA nel computer della centrale e analizziamo il laser-disc avuto dal guardiano della Tyrell. Esaltiamo l'immagine ottenuta per avere una foto del cane Rikki, di Sadik, del plastico che tiene in mano e della scatola porta-vivande. Scendiamo al pian terreno della centrale per parlare con il nostro capo. Troveremo Guzza, che come è facile intuire, è una persona abbastanza sgradevole. Chiediamogli di parlare con Tyrell in persona. Torniamo sul tetto e prendiamo il nostro Spinner per ritornare al palazzo della Tyrell Corporation.

TYRELL CORPORATION

Avremo finalmente la possibilità di parlare con il gran capo in persona e con la splendida Rachael.

STAZIONE DI POLIZIA

Controlliamo il nostro KIA per vedere se abbiamo acquisito le informazioni relative al caso Gregorian di Crystal. Dopo aver ascoltato le registrazioni relative a questo caso, andiamo al piano sotterraneo per interrogare personalmente Gregorian. Interroghiamolo a proposito della protesta e del comitato, quindi sottoponiamolo al Voigt-Kampff (se non riusciamo a scoprire che è un umano entro la decima domanda, il test finisce senza una risposta precisa ed è meglio ripeterlo, caricando un salvataggio precedente).



ANIMOID ROW

Andiamo dalla venditrice in fondo a sinistra. Parliamo con la donna peruviana a proposito della sua merce e dell'orecchino. Andiamo quindi a parlare con Hasan, il venditore di serpenti, per tre volte. Passiamo nel vicolo a sinistra ed entriamo nel negozio di Bob. Parliamo con lui delle munizioni e poi sottoponiamolo al Voigt-Kampff. Dopo il test (risulterà sempre un umano), chiediamogli di modificare il nostro KIA per poter occultare gli indizi che non vorremo fornire alla centrale. Dopo la modifica, domandiamogli di Hasan. Cerchiamo il ristorante Kingston e informiamo la proprietaria dell'omicidio di Eisenduller e mostriamole la foto di Sadik. Passiamo quindi davanti al bar, poi dirigiamoci al Green Palace. A questo punto, parliamo con il tipo con la coda. Scopriremo che è Izo. Quando ci lascia soli fuori del negozio, torniamo dalla venditrice di gioielli e compriamo la targhetta per Maggie. Torniamo a cercare Izo per interrogarlo a proposito dell'orecchino e di Gregorian. Izo, per scappare, ci abbaglierà con un flash. Appena ci riprendiamo, raccogliamo la macchina fotografica e le due foto. Entriamo nel negozio di Izo (sparando sulla serratura) e scendiamo al piano inferiore. Analizziamo le armi che troviamo e infiliamoci nel cunicolo per poi uscire tramite la scaletta. Quando saremo in superficie, Izo cercherà di farci la pelle, ma a quel punto entrerà in scena Crystal che lo renderà inoffensivo. A questo punto possiamo, tornare allo spinner.

DNA ROW

Salviamo la nostra posizione e poi entriamo nel negozio a sinistra, quello di Moraji. Appena saremo entrati, dovremo sbrigarci a sparare alla catena che lo tiene imprigionato. Usciamo di corsa e aspettiamo l'esplosione nella parte in basso dello schermo.
Dopo l'esplosione, parliamo con il povero Moraji, quindi andiamo nell'appartamento dei due gemelli, salendo per le scale a sinistra. Tocchiamo il manichino con la faccia rossa e prendiamo la lettera proveniente dal negozio di Runciter. Ascoltiamo la segreteria telefonica e andiamo nel negozio dall'altra parte della strada, dove troveremo Chew, l'ingegnere che costruisce gli apparati visivi per la Tyrell. Interroghiamolo a proposito di Tyrell, dei due gemelli, della busta di Lance e di Sebastian.
Scopriremo che quest'ultimo abita nel vecchio palazzo del Bradbury Hotel. Usciamo dal negozio, infiliamoci nel vicolo ed entriamo nel Bradbury. Prendiamo l'ascensore e saliamo al piano dell'appartamento di Sebastian. Entriamo e cerchiamo il laboratorio. Accendiamo il computer con la pedaliera a sinistra del tavolo e prendiamo la stampa interrotta del DNA. Cerchiamo poi il bagno e saliamo al piano di sopra. Inseguiamo la sagoma che fugge dietro l'angolo: per proseguire l'inseguimento, rompiamo tutti i vetri dell'armadio e arrampichiamoci sopra all'armadio. A questo punto saremo catturati da Sadik e Clovis.

ATTO III

YUKON HOTEL

Ci sveglieremo legati ad una sedia. Dirigiamoci verso la finestra per liberarci, in alto a sinistra. Prendiamo da terra il formaggio, poi controlliamo il letto dove si trova la bambola di Lucy. Troveremo una foto e un gettone della sala giochi Hysteria Hall. Usciti dalla stanza, troveremo una vecchia conoscenza, Leon (personaggio del film, uno dei Replicanti che viene ritirato da Deckard), che sta litigando con il proprietario.
Dopo aver calmato la situazione, superiamo la porta dietro di noi. Nella stanza in cui ci ritroveremo, dovremo controllare l'armadietto e la vasca da bagno. Usciamo dall'albergo e controlliamo la Sedan nera per trovare un indizio. Giriamo dietro alla casa per ritrovarci nel vicolo davanti al laboratorio di Chew, dove abbiamo parcheggiato il nostro spinner.







STAZIONE DI POLIZIA
Scarichiamo il nostro KIA e poi utilizziamo l'ESPER con le foto che abbiamo raccolto. Nella foto dello sbarco dello shuttle, troveremo le foto di Clovis, Sadik e del nostro caro Roy (indizio da occultare con la modifica del KIA, in modo da poter usare il nostro spinner e poter girare, ancora per poco, come un poliziotto onesto per la centrale) più l'immagine riflessa dello shuttle nel relitto. Esaltiamo, quindi, le due foto trovate con la macchina di Izo. Nella prima possiamo trovare la foto di Clovis e della telecamera a circuito chiuso del China Bar. Nell'altra immagine dovremo esaltare, invece, un indizio che varierà casualmente: in un caso vedremo, sullo sfondo, la foto di Dektora (la donna con il velo nero). In un'altra circostanza, troveremo la foto di un personaggio che sta indagando proprio sulla scaglia del bagno (ricorda nulla?).

ANIMOID ROW
Andiamo a parlare con il proprietario del China Bar, vicino al Kingston's Kitchen. In questo modo, otterremo il laser-disc della telecamera scovata con l'ESPER. Torniamo poi dalla donna peruviana per scoprire tutto sull'orecchino a forma di libellula.

STAZIONE DI POLIZIA
Utilizziamo l'ESPER per esaltare la nuova immagine e troviamo la foto di Guzza e di Izo (nascosto sulla destra).

BRADBURY HOTEL
Andiamo, quindi, a fare vista al nostro caro Sebastian. Interroghiamolo a proposito di Tyrell, Eisenduller, Moraji & Chew. Poi poniamogli un altro paio di domande, giusto per farci cacciare da casa sua!

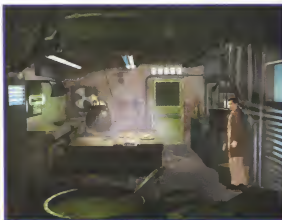
HYSTERIA HALL
Entriamo nel concessionario di Crazy Legs Larry e parliamo con lui della Sedan nera e di Lucy. Usciamo e andiamo a parlare con i due ambulanti a proposito di Lucy, del formaggio e dell'indizio trovato sulla Sedan.

ANIMOID ROW
Interroghiamo Mama Isabella sull'ingrediente segreto e scopriremo il suo commercio di merce molto particolare dalla Giamaica.

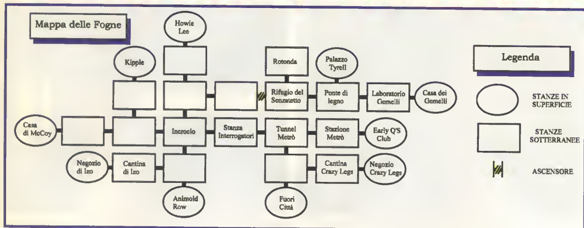
NIGHTCLUB ROW
Entriamo al Taffy's Bar e parliamo con l'uomo vestito di rosso, Gordo. Chiediamogli del formaggio e aspettiamo che concluda il suo spettacolo. A quel punto scapperà via, e noi dovremo inseguirlo. Qui la trama del gioco può cambiare in vari modi. Se abbiamo sentito la notizia del ritiro dei Nexus S, significa che Gordo è uno di loro: se siamo simpatizzanti del Replicanti, lasciamolo andare o arrestiamolo; se vogliamo essere dei Blade Runner di prim'ordine, ritiriamolo senza pensarci (stiamo attenti: non ritiriamolo in nessun caso se non abbiamo ancora sentito la notizia del ritiro dei Nexus S da parte della Tyrell Corporation). In alcuni casi, Gordo scapperà senza lasciare nessuna traccia.

HYSTERIA HALL
Torniamo alla sala giochi e andiamo a parlare con Lucy (davanti al videogioco al centro della sala principale). Se vogliamo fare amicizia con lei, parliamole soltanto di Runciter, del Padre e di Crystal. Se vogliamo completare fino in fondo il nostro lavoro, chiediamole di sottoporsi al test. In tutti e due i casi, Lucy scapperà subito dopo.

NIGHTCLUB ROW







Entriamo nel Early Q's Club e parliamo con la ballerina sul palco. Quando il buttafuori si distrae, sediamoci sul tavolino a sinistra per passare nel priveé. Parliamo con Early (l'uomo vestito con il gilè rosso) di Lucy e dei gioielli. Aspettiamo che annunci lo spettacolo di Dektora, quindi aspettiamo che arrivi il buttafuori. A questo punto torniamo alla prima stanza del locale per poter entrare nell'ufficio di Early e prendere l'atto di acquisto dei gioielli. Torniamo, quindi, davanti al palco dello spettacolo e andiamo dietro le quinte per parlare con Dektora. Chiediamole di Early Q, della sua cintura e della Sedan nera. Se vogliamo essere simpatizzanti dei Replicanti, parliamole di Crystal, altrimenti sottoponiamola al Voigt-Kampff test. Finiremo, in ogni caso, catturati da due strani individui (finti poliziotti che si credono veri Blade Runner, oppure veri Blade Runner che danno la caccia a finti poliziotti). Crystal verrà a liberarci e dovremo poi aiutarla a cercare Dektora. Passiamo sotto la metropolitana per uscire davanti al locale di Early Q. Entriamo e saliamo al primo piano. Passiamo nella stanza del proiettore e spariamo sulla luce che ci acceca. Saliamo poi per la scaletta: se vogliamo aiutare Dektora a fuggire, rimettiamo la pistola nella nostra fondina e clicchiamo sulla colonna vicina alla finestra per parlare con lei. Se, altrimenti, abbiamo scelto di vivere come dei Blade Runner senza macchia, ritiriamola immediatamente; sparando sulla colonna vicino alla finestra.

ATTO IV

D'ora in avanti, qualsiasi strada avremo scelto, saremo inseguiti dai poliziotti e non potremo più utilizzare lo spinner per spostarci. Per girare per la città dovremo invece usare le fogne (una mappa è rappresentata in queste pagine). Per evitare di essere uccisi dai nostri stessi colleghi, dovremo soltanto sparare un paio di colpi quando ce li troveremo davanti.

SOTTOTERRA NELLE FOGNE

Ci ritroveremo sotto il locale Early Q. Per prima cosa, torniamo nella stanza da cui siamo fuggiti con l'aiuto di Crystal. Controlliamo la sedia per avere qualche indizio supplementare su chi ci ha rapito. Passiamo, quindi, per la porta semichiusa, nella zona delle fogne. Tramite la mappa (inserita nella soluzione) seguiamo i vari passaggi per arrivare alle locazioni in superficie.

CASA DI RAY









Saliamo al piano 88f per scoprire che Guzza sta cercando di cancellare la nostra vita, quindi torniamo al piano terra e ritorniamo nelle fogne. Raggiungiamo quindi l'incrocio sotterraneo e usiamo la leva per far allungare il ponte che ci condurrà verso la cantina del negozio di Izo.
Lì prendiamo altre munizioni dalle casse. Prima però avremo un incontro con Lucy che ci chiederà di sottoporla al Voigt-Kampff.
A questo punto salviamo il gioco perché è importante che il test dimostri che Lucy è umana. Torniamo all'incrocio per raggiungere la casa del senzatetto tramite l'elevatore.

CASA DEL SENZATETTO

Parliamo con il senzatetto per sapere qualcosa di più sulle fogne e su Guzza. Salviamo la posizione nel gioco e raggiungiamo il ponte a destra.
Dovremo stare molto attenti a come oltrepassare questo ponte di legno senza lasciarci le penne: camminiamo sul ponte fino a metà, quando comparirà un topo gigantesco. Ritorniamo indietro e spariamo al roditore senza pietà in modo da ucciderlo quando è al centro del pontile. Ora passiamo dall'altra parte (è importante che il topo venga ucciso quando è al centro del pontile e non quando è all'inizio - utilizziamo le munizioni che abbiamo appena preso dalle casse di Izo).

LABORATORIO DEI GEMELLI

La prima volta che entreremo nel laboratorio, non incontreremo i Gemelli (se dovessimo trovarli, non fermiamoci a parlare ma proseguiamo). Passiamo, quindi, oltre la porta accanto a quella da cui siamo entrati e saliamo per la scaletta per raggiungere la base del palazzo della Tyrell Corporation. Infiliamoci nel condotto d'areazione per raggiungere l'entrata principale. Saliamo con l'ascensore nell'ufficio di Tyrell per prendere il dischetto con i dati sui replicanti Nexus 6. Torniamo giù, senza fermarci, nel laboratorio dei Gemelli e, questa volta, interroghiamoli a proposito dei Replicanti, del loro lavoro, della durata di 4 anni, di Clovis di Runciter e di Guzza. Ci proporranno uno scambio molto interessante: il dischetto di Tyrell per il libro nero del lavoro di Guzza. Accettiamo e saliamo per la scala in fondo alla stanza per raggiungere l'appartamento dei Gemelli. Da qui chiamiamo Guzza (il telefono è il monitor a destra) per fissare un incontro molto importante alla rotonda sotto le fogne.

LA ROTONDA

Raggiungiamo la rotonda utilizzando la mappa pubblicata in queste pagine: qui parteciperemo a uno dei passaggi più importanti del gioco. Parliamo con Guzza e decidiamo finalmente cosa fare della nostra vita di Blade Runner. Se







spariamo a Guzza (appena Clovis inizia a parlare), i Replicanti ci accoglieranno tra di loro come fratello. Altrimenti, scappiamo via mentre sparano a Guzza. Quindi, corriamo in fretta a casa nostra per parlare con Gaff, quindi saliamo e prepariamoci all'atto finale.

ATTO V

Qui di seguito proponiamo i quattro finali possibili del gioco. Per arrivare ad alcuni, è necessario aver fatto alcune scelte in precedenza.

FINALE 1

Se abbiamo ritirato e se abbiamo tentato il Voigt-Kampff test con tutti i Replicanti incontrati. Insieme con Crystal, ritireremo i Replicanti superstiti.

CASA DI RAY

Rispondiamo al telefono, quindi torniamo nelle fogne e dirigiamoci verso il Kipple.

NEL KIPPLE

Spariamo ai topi che ci vengono incontro. Passiamo a sinistra e incontreremo Crystal con cui ci metteremo d'accordo sul piano d'attacco per eliminare i





Replicanti, pronti a partire con lo shuttle. Dobbiamo stare attenti a disattivare la bomba di Sadik, nascosta nella scorciatoia (per disinnescarla, basta che ci clicchiamo sopra). Avviciniamoci allo shuttle e spariamo a Sadik, poi entriamo per veder morire Clovis e godiamoci il finale...

FINALE 2

Se non abbiamo fatto il Voigt-Kampff a Lucy nella sala-giochi ma non abbiamo ucciso Guzza. Se troviamo il nostro cane Maggie ucciso e una sigaretta fumante nel nostro appartamento.

CASA DI RAY

Rispondiamo al telefono, quindi torniamo nelle fogne e dirigiamoci verso il Kipple.

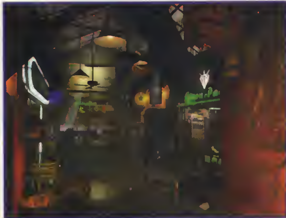
NEL KIPPLE

Spariamo ai topi che ci attaccano. Prendiamo il passaggio a sinistra e poi la scorciatoia in mezzo allo schermo, per disattivare la bomba di Sadik. Quando incontriamo Crystal, uccidiamola.
Avviciniamoci allo shuttle e spariamo a Sadik, poi entriamo per ritirare anche Clovis e godiamoci il finale...



PER GIOCARE MEGLIO...





FINALE 3
Se siamo stati dei simpatizzanti dei Replicanti e se non abbiamo fatto il Voigt-Kampff a Lucy nella sala-giochi ma abbiamo ucciso Guzza alla rotonda nelle fogne e troviamo il nostro cane Maggie ucciso e una sigaretta fumante nel nostro appartamento.

CASA DI RAY
Rispondiamo al telefono, quindi torniamo nelle fogne e dirigiamoci verso il Kipple.

NEL KIPPLE
Spariamo ai topi che ci vengono incontro. Prendiamo il passaggio a sinistra e poi la scorciatoia in mezzo allo schermo, per disattivare la bomba di Sadik. Quando incontriamo Crystal, uccidiamola. Avviciniamoci allo shuttle e parliamo con Sadik. Ci chiederà di procurargli un "aiuto" per lo shuttle. Torniamo dove abbiamo ucciso Crystal e cerchiamo sulla sinistra vicino al ponte di legno, tra i rifiuti l'oggetto che stiamo cercando.
Torniamo allo shuttle e consegniamolo a Sadik, quindi entriamo dentro e clicchiamo su Clovis per consegnare quanto abbiamo scoperto sui Nexus 6 e godiamoci il finale...

FINALE 4
(e siamo stati dei simpatizzanti dei Replicanti e non abbiamo fatto il Voigt-Kampff a Lucy mentre era alla sala-giochi.

CASA DI RAY
Rispondiamo al telefono (in questo caso, deve essere Lucy a chiamarci, altrimenti vuol dire che ci siamo comportati in precedenza in modo tale da precluderci questo finale), quindi torniamo nelle fogne e dirigiamoci verso il rivenditore d'auto usate Crazy Legs Larry.

CRAZY LEGS LARRY
Tramite le fogne, arriveremo al negozio. Usciamo e parliamo con Lucy e poi rientriamo per parlare con Larry e per prendere le chiavi della macchina. Saliamo sul tetto e uccidiamo Crystal. Torniamo giù e azioniamo il pulsante verde sulla console per far scendere la macchina nella metropolitana da cui siamo arrivati. Dopo aver calato la macchina, torniamo nella stanza prima dei tunnel della metropolitana. Clicchiamo sulla macchina e godiamoci il finale...

PERSONAGGI DAVVERO STRANI
In *Blade Runner*, i personaggi che incontreremo durate l'avventura sono stati realizzati con tale cura e precisione che, secondo le nostre azioni, questi cambieranno le loro reazioni. Nel corso dell'avventura, potremmo aspettarci di dover incontrare un certo personaggio in un tal posto: se questo non si trova lì, nessun problema. Basta girare un po' per le altre locazioni del gioco e ritornare più tardi per trovarlo al suo posto. In altri casi, il personaggio potrebbe avere un comportamento diverso da quello descritto nell'avventura: questo cambiamento potrebbe essere dovuto a alcune nostre decisioni prese in maniera differente da come sono state spiegate in questa soluzione. Il modo migliore, però, per guadagnare tempo è di tornare nel nostro appartamento e di dormire.

IL NOSTRO ESPER
Nel corso dell'avventura, dovremo spesso utilizzare l'ESPER, apparecchio che avremo a nostra disposizione sia a casa sia alla stazione della polizia. Per utilizzarlo al meglio è consigliabile cercare di esaltare tutti i visi e tutti i particolari, anche quelli nascosti. Capiterà, infatti, che alcuni particolari molto importanti siano fuori dall'inquadratura principale della fotografia. Se non riusciamo a trovare tutti gli indizi che sono segnalati nella soluzione, insistiamo, in quanto alcuni sono spesso nascosti molto bene, magari dietro un angolo o una persona. Per essere sicuri di aver scovato l'indizio, dovremo aspettare che il nostro caro McCoy commenti l'indizio trovato e chieda al computer di stampare su carta il particolare della foto che abbiamo esaltato.

CONSIGLI DA AMICO
Il lavoro del Blade Runner [illegible] se vogliamo arrivare [illegible] salvare spesso la nostra p[illegible] [illegible]siamo da casa. Poi, qua[illegible] [illegible] parlato con loro ti[illegible] [illegible] menu delle opzioni, la [illegible] [illegible]ghi). Non estraiamo mai [illegible] Larry e salviamo (sempre) prim[illegible] [illegible]aggi. Possiamo anche evitare di [illegible] permetteranno di essere almeno [illegible] gioco (soprattutto se giochiamo all[illegible]